

黑色洛城
Team Bondi遗作来到PC



我们都爱玩挖洞
Roguelike潮流之《泰拉瑞亚》

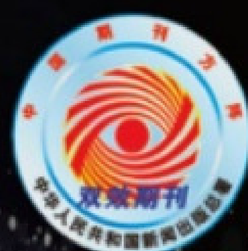
11月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第385期

大众软件®

电脑应用第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、
美国艺电、仟游软件。







ISSN 1007-0060

本期重磅专题：
"杀出重围"游戏、小说与背景
TGS余温：3DS vs. PSV，任天堂后花园最艰难之战

在线争锋：《剑灵》与韩游之道/闲聊《斗战神》
前线地带：黑色洛城/上古卷轴Ⅴ——天际/现代战争3/乐高哈利·波特/暴力辛迪加/马克斯·佩恩3
评游析道：我们都爱玩挖洞/"文明"的变革/社交游戏中的大师们/澳洲风云/爱丽斯的里世界
软硬评析：30台iPad一起充电+同步/电话复古风
读编往来：桌游机制纵横谈/"仙剑"卡牌独家试玩



本期攻城略地
骑马与砍杀——火与剑


仙劫
修真风暴来袭
—— 体验非凡人生
《仙劫》邀你当神仙！

黑色洛城
Team Bondi遗作来到PC

我们都爱玩挖洞
Roguelike潮流之《泰拉瑞亚》

11月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第385期

大众软件®

电脑应用与……一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。

The Elder Scrolls V
SKYRIM™

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 32>



本期重磅专题：
“杀出重围”游戏、小说与背景
TGS余温：3DS vs. PSV，任天堂后花园最艰难之战

在线争锋：《剑灵》与韩游之道/闲聊《斗战神》
前线地带：黑色洛城/上古卷轴V——天际/现代战争3/乐高哈利·波特/暴力辛迪加/马克斯·佩恩3
评游析道：我们都爱玩挖洞/“文明”的变革/社交游戏中的大师们/澳洲风云/爱丽斯的里世界
软硬评析：30台iPad一起充电+同步/电话复古风
读编往来：桌游机制纵横谈/“仙剑”卡牌独家试玩

Mount & Blade
With Fire and Sword
本期攻城略地
骑马与砍杀——火与剑





GAME SPECIAL P12

专题企划

杀出重围——人类革命

现在是2011年，也许是PC游戏史上重量级续作最多的一年，我们这帮老家伙倒数着每一个发售日，期待能重温过往的感动。有人为《孤岛危机2》的画面破口大骂；有人沉浸在《爱丽丝——疯狂回归》中不能自拔；而我，开始了漫长的“杀出重围”的道路。

BATTLE ONLINE P36

在线争锋

我们有的不只是画面

韩国游戏人无不为我们展现了一个在当时技术允许的情况下所能达到的最为瑰丽的虚拟世界。但过于注重视觉效果却忽略了游戏本身内涵，使韩国网游被戏称为“泡菜游戏”。既便如此，我们依旧不能否认韩国网游一直在尝试着改变自己的游戏风格，增加其游戏内涵……

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界





GAME PREVIEW P57

前线地带

上古卷轴V——天际

你或许还记得E3展期间，铺满整面建筑物外墙的“老头5”巨幅广告，或是PAX上B社展台带感十足的巨龙。没错，这几个月来《上古卷轴Ⅴ——天际》大放光彩，囊括了一堆展会奖项。我们知道，平均四五年才出一部的“上古卷轴”系列，每次亮相都对得起玩家这么多年的等待……

REVIEWS P111

评游析道

我们都爱玩挖洞

《泰拉瑞亚》大概是除《我的世界》（Minecraft）以外，目前最成功的Roguelike游戏了——如果你看过上期中旬刊，你一定不会对这个概念感到陌生——实际上《泰拉瑞亚》是现在编辑部里最流行的游戏。是的，我们都爱玩挖洞。



“持久的口水战让我们很疲惫。”

——DICE的开发人员Patrick Liu在最近接受采访时表示，他们并不想参加这场无休止的口水战，而应该把重点放在开发上。现在大家应该已经玩到了游戏，玩家之间的口水仗将会停止还是升级呢？

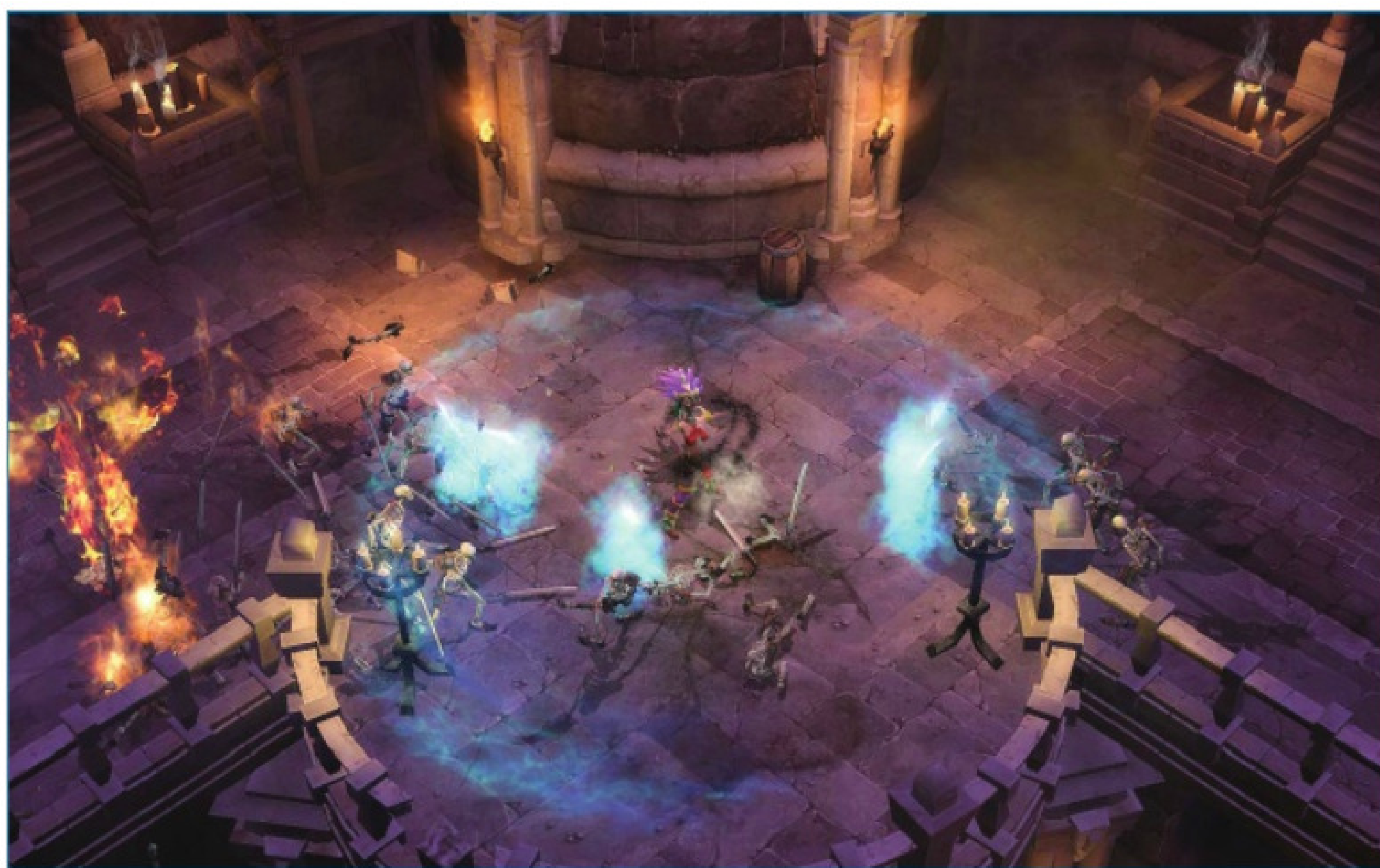
“《战地3》并不是我们的竞争对手。”

——Sledgehammer的创始人之一Glen Schofield近日谈到《现代战争3》和《战地3》的关系时一反常态，表示这两款游戏不应该如此对立。“我们的竞争对手应该是《现代战争2》。”喂喂，之前可是你在嘲笑《战地3》不足60帧啊。



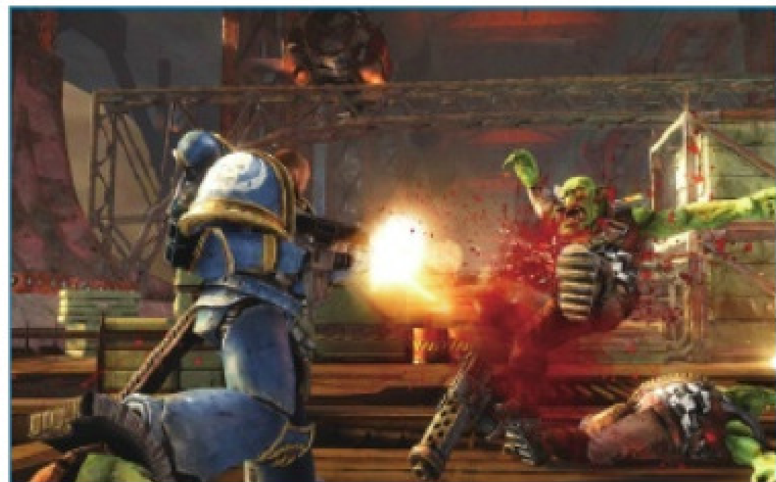
“我们探索手柄控制，就是为了发行主机版的‘暗黑3’。”

——“暗黑3”游戏总监Jay Wilson对媒体表示，他们在游戏设计早期就加入过手柄控制设定，并且认为手柄控制“玩起来更爽”。这一天终于要来了么……



“这是我们最好的主机作品，我是相当谦虚的。”

——《战锤40000——星际陆战队》并没有达到之前视频演示的水准，这让玩家和媒体都有一些失望，但显然这款游戏的制作人Andy Lang还是信心十足的。



“你们根本不知道我们为这款游戏付出了多少艰辛，加了多少班，开了多少会……”

——可能是玩家的期望值被吊得太高，《战地3》的Beta测试一直不太顺利，玩家经常上论坛抱怨他们所遇到的种种问题，包括许久未更新的地图。现在DICE的社区经理Zh1nt0终于忍不住发出咆哮：“请你们成熟点好么？”

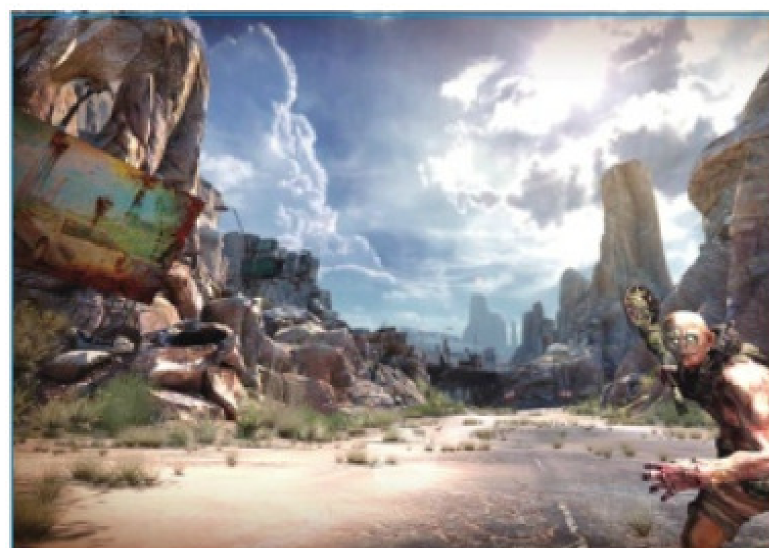
“先生们，女士们，我来为你们呈现PS3版《战争机器3》。”

——战争机器的制作人Cliff Bleszinski近日在自己的Twitter上发出了这么一句话，并煞有介事地附上了一张照片。虽然明眼人都知道这只不过是一张贴纸，但还是引得PS3主机玩家奔走相告，果然独占是原罪。



“我本可以开发出一款截然不同的游戏来的。”

——《狂怒》（Rage，前译《怒潮》）的媒体评价褒贬不一。对此，卡马克大神显得很坦诚：“如果我们当时的工作重心放在PC开发就好了，而现在却不得不做出巨大牺牲。”倘若真的有如果，我们现在是否会看到一款革命性的《狂怒》呢？



“我和Valve的所有人都清楚这个平台的成功只是因为最近的某款游戏，所以Steam平台才是数字下载领域的解决方案，尽管这个市场变化无常。”

——经过一段时间的针锋相对，EA与Vavle终于握手言和。这不，Valve的老板Gabe Newell兴致勃勃地试用了Origin平台，并表示“这个平台在某些方面做得非常不错”。不过在这个市场上没有永远的朋友，你说呢？



“这是任天堂在为PS Vita的首发护航呢。”

——购买了3DS的玩家在论坛上发牢骚，说经历了整整两个月的游戏荒，一看发售表发现包括《马里奥赛车7》《怪物猎人3G》《New爱相随》等重量级作品都被安排到了PS Vita发售前一个月，于是遭到了其他玩家如此调侃。

“该负责人是临时工吗?”



——目前PES（实况足球）系列全面落后于FIFA已经是不争的事实，但在一次采访中，PES系列产品负责人高塚新吾表示，“在我看来，PES仍然领先FIFA”。产品负责人看不到产品的形势，PES系列堪忧了。



“因为改无可改，所以不用换车模。”

——两年前《Forza赛车3》制作组声称他们的游戏已经改无可改，不可超越，如今又说《Forza赛车4》的全部车辆都采用了高精度车模。不料牛皮吹破，被人发现大部分车模是由3代转制而来，立刻让人想起了曾经那句宣言。

“没姚帝了，玩NBA都不知道选哪个队了。”

——由于姚明退役，不仅“姚蜜”们黯然神伤，就连钟爱《NBA 2K12》的玩家也一时无法适应。不过有爱就有一切，“姚明补丁”应声而出。



“现在看出来了，原来暴雪最擅长的是编辑器。”

——暴雪副总裁、创意总监Chris Metzen最近暗示，开发代号为Titan的网游新作将由玩家创造游戏内容，并以《魔兽争霸Ⅲ》和DotA作为成功案例来进行说明。听起来似乎我们将会在不远的将来接到其他玩家交给我们的子任务了，可惜看来并不是所有玩家都对这个想法感兴趣。

“这给了苹果一记响亮的耳光”

——继Epic在Adobe MAX 2011上宣布“虚幻3”引擎将支持Flash Player 11后，Crytek也于近期表示，他们的CryEngine也将以不同的方式在Flash Player 11中运行。这两家公司显然同时看到了休闲社交游戏的美好前途，只不过他们好像忘记了死守HTML5标准的iOS……



“欧美最有名的魔法与机械设定是星球大战，只不过它里面的魔法被称为‘原力’。”

——20年来，魔法+机械的世界观就占据了日式RPG的半壁江山，还往往把焦点放在魔法与机械的冲突上。最近有玩家表示自己直接被这种世界观拒之门外了，“好好一个中世纪小镇子，突然冒出一个现代机械来，实在让人无所适从。”不过好这一口的似乎不止日本玩家，果然融合才是王道啊。



“PC游戏没人做又如何？我能玩一辈子《博德之门》！”

——《狂怒》之所以没有让众人满意，玩家无法从这款游戏感受到当年《毁灭战士3》那样的画面震撼是一大原因。这不像是卡马克酝酿了这么多年的作品，但事实就是如此残酷。曾经我们熟悉的PC游戏世界的某个部分似乎正在慢慢远去，如今再次有人喊出这句话，自豪不再，只剩下无尽悲哀。

那些让你抓狂的游戏，他们为什么这么难
游戏难度有哪些类型

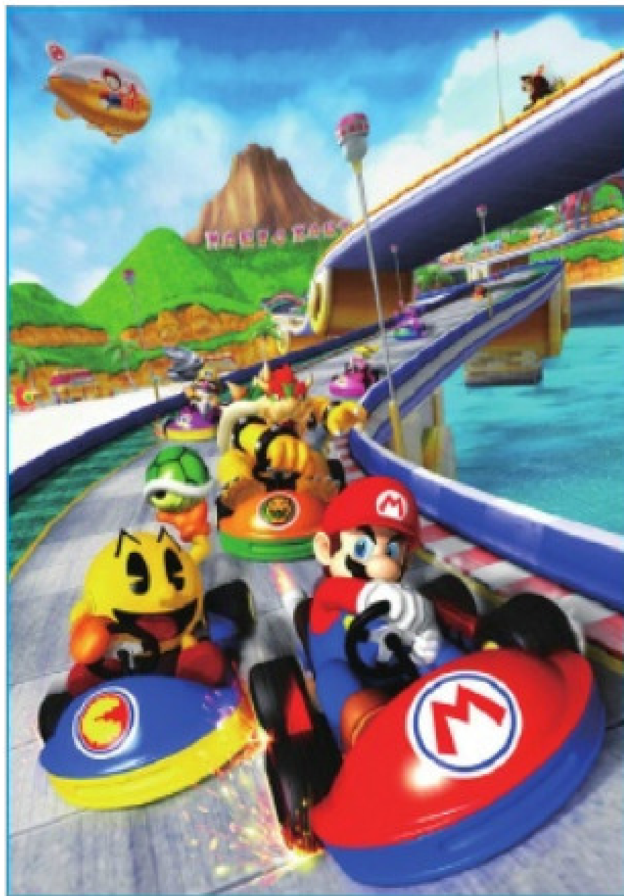
2011.10.12 gamasutra.com



《生化危机4》的动态难度设置是这款游戏始终保持紧张感的重要原因

虽然我们经常讨论游戏的难度，但我们很少将讨论的焦点放在难度的不同类型上，而也正是这些不同类型的难度造就了我们游戏体验的大相径庭。以下我将列举一些最基本的难度类型和相关的执行问题，希望能让我们对游戏所提供的挑战有一定的认识。

反复尝试：游戏中最常见的难度类型就是让玩家反复尝试以寻找过关途径。从理论上来说，这种难度往往会略高于玩家感到舒适的程度，它有着明显的两极分界线：过多的失败会让玩家产生挫败感，太容易成功又会让玩家觉得游戏对他们而言不够难。弹性难度设定会在一定程度上解决这个问题，比如《半衰期2》在提供3种不同难度等级的同时，游戏内部还在分析玩家行为过程、资源获取和某些事件完成的简易程度，随后游戏会调整敌人掉落的道具和打破箱子后获得的资源数量，以确保玩家总是能使用数量刚好的生命值和弹药完成战斗，也让游戏在此过程中一直保持着难度适中的挑战性，创造出一种动态的紧张感。



竞速游戏中的电脑作弊是最为明显的

资源控制：这个难度类型主要围绕资源管理来实现，玩家被给予数量有限的资源或重要道具，其分配控制极为精细。在所有游戏中，资源的控制主要通过调整掉落率和消耗率来实现。战略性地消耗某些资源与战略性地提供资源同样重要，因为这样可以构建起紧张感，从而调整游戏的难度。不过在一些角色扮演类游戏中，玩家在野外逗留的时间很大程度上受玩家自身的行为以及玩家在购买补给后外出所遇到的事件决定。此时单纯的资源控制是不够的，应当对玩家的自身能力做一些限制，比如负重和疲劳系统，限制玩家能够携带的道具数量可以减少无聊的刷怪行为。当然，这是一把双刃剑，不合理的硬性限制也会让玩家感到不适。

伪造难度：伪造难度的形式有很多种，但总结起来通常都是通过欺骗玩家或者扭曲游戏规则以达到产生挑战性的目的。通常人们将伪造难度归于弹性难度，但它们之间的关键区别在于，弹性难度偏向于玩家，而伪造难度更偏向于敌人和对手，即我们通常所说的电脑作弊。“马里奥赛车”系列便是这种难度类型的最好范例，事实上这个系列最为人诟病的也在于此。尽管伪造难度的初衷是为玩家提供紧张的游戏体验，确保玩家每次只能以微弱的优势赢得对手。这样的错觉足以忽悠新手玩家，然而一旦遇到那些技术高超的高玩时，为跟上玩家的速度，电脑就会表现出明显的作弊行为，比如获得比更强大的道具，甚至违反物理学原理，这是让人无法容忍的。



如果赏心悦目的攻击数值里面夹杂几个Miss，相信任何人都会感到不爽

随机性：出于习惯性思维，我们总会认为之前的事件对将来可能发生的事件会造成影响。比如在一款角色扮演游戏里，某技能使用成功的概率为70%，但难免会遇到连续几次不成功的时候，这时我们可能就会迁怒于游戏，认为游戏机制篡改了数值——我们想当然地以为使用10次就应该会有7次成功——当然，有数学常识的人都知道事实并非如此。

在这个问题上，开发者要解决的并不是数值问题，而是玩家的意愿。很多开发者通过一些额外设定来确保“随机”的概率更具预测性。比如添加某个技能必定会击中的时间段，即便这在数学逻辑上与随机相去甚远。而颇具讽刺意味的是，如果首先确保数学逻辑的正确，那么多数玩家会认为游戏在机制上出了问题。也许并非所有人会认同这个颇具争议性的做法，但是满足玩家的意愿总比让给他们挫败感要好。P

美国有91%的少年儿童在玩游戏
孩子是游戏公司的未来

22011.10.11gameinformer.com



美国人民生活在水深火热中，温室花朵惨遭游戏“毒害”

一项来自NPD的调查显示，在2～17岁这个年龄段，有91%的孩子在玩游戏，与2009年相比提升了9个百分点。游戏人口增长最快的年龄段是2～5岁。一些孩子还不会说话，就已经开始玩游戏。少年儿童对于游戏的兴趣大增，和智能手机和平板电脑等移动设备的普及有着紧密关系。在2009年，2～17岁这一年龄段中只有8%的移动游戏玩家。如今，这一比例已经显著提升到了38%。而传统的的便携游戏设备，比如NDS和PSP，只从38%增加到了45%。

NPD的分析师Anita Frazier指出，在这一年间，孩子们消化了44%的实体游戏销售额，已经成为了游戏行业的一个极为重要的消费群体。“搞清楚这些孩子如何在传统和非传统的销售网点花费他们的游戏时间和金钱是保持这个热情群体的关键。”P

道具收费开始席卷全球

免费模式是RTS的未来么？我不能确定

PC Gamer US 2011.10







继MMO、MOBA（类DotA游戏）和射击游戏后，免费模式逐渐成为了多数RTS（即时战略）游戏的主要运营方式。对此我很难形容自己的感受，或者说，对于免费运营给游戏带来的变化和这种趋势所预示的未来，我是持悲观态度的，即便最后我总发现结果与我的想象大相径庭。

几年前我开始勉为其难地使用Steam服务，但在很长时间都无法放弃“实体版更有价值”的观念。而现在我会去购买那些老游戏的数字版，因为我发现这样更加方便。同样，免费模式虽然提高了我们遇到“雷作”的几率，但也有希望在一定程度上为RTS这个游戏类型带来一些改观，在这种模式下，开发者更容易提供我们所需要的内容。

因此，无论我是否喜欢这种模式，反正开发者是非常喜欢的。Gas Powered Game的创始人克里斯·泰勒（Chris Taylor，曾制作《最高指挥官》与《横扫千军》）在谈到《帝国时代Online》时表示：免费模式解决了很多游戏行业根深蒂固的问题，“它能让开发者将资源更合理地分配到玩家喜欢的地方。”他说道，“与将所有内容打包起来出售然后等待玩家对于整个游戏的反馈比起来，现在我们可以更细致地了解到玩家究竟喜欢什么元素，不喜欢什么元素，从而打造出玩家最满意的作品。”

对于开发商而言，这的确很重要，能保持玩家持续消费是多么开心的事。泰勒还认为在这种模式下，他们的员工将更加术业有专攻：“我们的团队无需再去马不停蹄地开发一款又一款游戏，这是游戏开发工作的一个巨大进步，他们对当前的游戏了如指掌，因此可以迎合玩家做出完美的改动，让游戏品质更上一层楼，这不亚于一款新作。”

《帝国时代Online》，经典何存?

话虽如此，免费模式也是核心RTS的未来么？我也不能确定。早早便夭折的《英雄连Online》便是一个活生生的例子（2010年9月开始测试，次年3月在北美停运）。它让我们知道核心RTS的平衡性在所谓的“增值服务”面前是多么脆弱。《英雄连Online》无疑是一款实验性质的作品，不仅榨取了这个品牌的最后一丝剩余价值，也给了制作方很多宝贵的经验与市场数据，更值得我们警醒——免费模式并不如看起来那么美好。

另一件事让我对免费模式更加地不看好：前段时间我花了一周的时间去体验《帝国时代Online》的公开测试，结果这让我对接下来的游戏正式运营毫无兴趣，与其让我玩这款游戏，我还不如去重新安装一次《神话时代》来玩。《帝国时代Online》在很多方面都验证了我对免费模式下的RTS的希望和担忧。第一眼看上去，这仿佛是一款复古风格的游戏，玩法复刻自《帝国时代Ⅱ——帝王世纪》。却又悲哀地打上了的“傻瓜化RTS”标签，为了迎合那些从来不知RTS为何物的新手玩家，这款游戏不得不做出简单、无趣、冗长的教学任务链。

请放慢“免费化”的脚步吧

最后，当游戏需要玩家去买一个“高级文明”来跳过这些枯燥的新手向内容时，这就如同在要挟玩家——买我的增值服务吧，不然我让你无聊到死！游戏中的每种文明都有自己的科技树，虽然官方没有明确强制，但你不得不购买4.99美元的扩充包才能解锁文明中的所有科技，否则将完全无法与付费玩家相抗衡——一名低级的付费玩家都可以对抗高级的免费玩家。这也是免费模式最让我讨厌的一点。你可以嘲笑我太老土，跟不上潮流，但似乎去百思买随便抓一张“帝国时代”系列任何一作都比这更加轻松惬意，还能使用所有文明和完整的科技。这让我不得不怀疑《帝国时代Online》究竟能不能提供一个折中的方案，既可以让核心玩家享受到复杂而又不失平衡性的游戏性，也能用那些轻度、简单的内容吸引大量的休闲玩家。

当然，可能我完全错了。或许免费模式不会对那些狂热的RTS爱好者们造成多大影响。我们只是从先前一次性支付50美元来得到一款完整的游戏，变为了花费十几美元来解锁对应的功能，包括那些额外的扩展内容。这听起来是个不错的方案，如果开发者足够聪明，对玩家的需求足够敏感的话，这种游戏体验将会超过曾经的游戏方式。

是的，这一天迟早会到来。P

宅战魔都



兔子半妖

被护送2011级新生们的透视装妈妈们雷得神志不清的兔妖老师

当我告诉老婆、同事和学生们我要去魔都（网络上对于上海的别称）的时候，他们给了我各种各样的回复，有表示各种羡慕嫉妒恨的："你丫周末居然敢出去玩，留下来陪我！"有表示不屑的："魔都有什么好看！"种种回复，总之就是建议我不要去魔都。

可我还是有许多理由去魔都：首先，我生活在楚地，此处的气候之恶劣与魔都不相上下；其次，最近我的厨艺突飞猛进，老婆已经懒得做饭了，天天赖着我做，我很想解脱一下；再次，魔都的动物园有羊驼这种神兽；最后，也是最重要的，魔都及其周边地区有一帮神奇的友人。对我来说，旅行意味着一个人在山水间享受着不用做饭不用接电话的寂寞。魔都显然能满足这些条件，所以这个周末，我决定在魔都度过。

浦东国际机场是个很美妙的地方，对我们这次航班的乘客而言尤其如此——这次航班原定是在虹桥降落，然而天气原因使它改降浦东，所以一大票人都必须在落地后向西面挺进，听起来很有诺曼底空降的范儿。

比改降更惊悚的事情发生在我到达虹桥的旅店之后——早已在虹桥等着我的宅友们表示按捺不住了，已经离开旅店，试图在附近找家蓝蓝路快餐觅食。我在旅店的大堂坐了一会儿，又接到一个电话：

"我非但没能找到蓝蓝路，而且还迷了路，更棒的是装了导航软件的手机快没电了！"

唔，我每次出门都能遇到这样的事情。在杭州，我给计程车司机指路；在广州，我带着某土著亲戚逛街；现在我必须在半夜23点拯救迷路的魔都土著。

此时魔都的夜晚只是有些许闷热，尚不足让我这来自巫蛊之地的蛮人觉得惊恐。我走过两个路口，准确无误地识别出了在50米之外的夜色中晃荡的那群颀长的身影。于是我挥手，疾奔，跑向这群土著宅友，把他们带到了蓝蓝路的正确位置，喝下了充满冰块的可乐，将在暗夜中漫游带来的辛苦一扫而空。

回到旅店，某人急匆匆地给手机充电，似乎这块带有导航软件的手机是他的生命源泉。我出于好奇查看了导航软件，而后说出了3个陈述句："第一，这软件显示的蓝蓝路的位置其实是西郊动物园；第二，西郊动物园在我们的东面，而你们刚才往西面跑了；第三，诸位都是从1995年开始玩即时战略游戏的老宅，怎么会不认路……"

> "诸位都是从1995年开始玩即时战略游戏的老宅，怎么会不认路？"

魔都周末行的第一站是动物园。从我们下榻的旅店到动物园需要步行15分钟，而大家又都是轻装出行，于是我们就直接走了过去。很明显，魔都的小朋友们都很喜欢动物，动物园里的小朋友比小动物要多。我们站在动物园的指引牌前，研究着行动路线。指引牌上有动物园的地图，上面描绘着各种动物的画像，还用汉语与洋人的文字加以注释，不但直观明了，还显得国际气息十分浓厚。

这时，一名宅友指着一个动物的头像，说："我认为这个动物的英文学名很有趣。"

他指着的动物是蒙古野驴，边上用洋人的文字写着"Mongolian Wild Ass"。虽然蒙古野驴的确实有"Wild Ass"这个名号，但我们的笑点显然过低了，某人发出的爽朗笑声甚至惊退了一群同样在动物园游玩的游客。随后我们又发现了"Jackass"（斑嘴环企鹅）、"Chinese Sucker"（胭脂鱼）之类的标牌，于是一致认为翻译洋人的文字是一件非常有趣的事情。当然，我们此行的重点还是羊驼，虽然它可爱的头像没有出现在动物园的指引牌上，但这种从南美洲远道而来的客人显然比其他的动物都更能吸引人。

羊驼的展示位置非常独特，它们居住在被绿树环绕着的一片空地上，四周全然没有食草动物附近常见的异味。在空地的中央是两座亭子，亭子的四周都喷出水雾，供羊驼们降温之用。羊驼们都在亭中避暑，啃食一两口鲜嫩的草料，一副怡然自得的样子。有母羊驼附在地上休息，而她的伴侣就在身后寸步不离地守护着，堪称是新世纪好丈夫的典范。

有一头母羊驼注意到了我们，也许是出于对蛮夷的好奇，也许是出于不冷落客人的礼貌，她径直走向我们，随后伏倒在我们面前，开始……打滚。有了一位女性带头，其他的女性也都不甘示弱，纷纷跑过来，加入了打滚的队伍。最后连她们的雄性伴侣也终于放下了矜持，与自己的妻妾们在沙土中共舞，一时间尘土飞扬，而我们则在一边捂住口鼻欣喜地观看。此情此景，简直就是人与自然和谐共处的典范。

由于此次出行完全是随性游玩，而且我在魔都着实也住过很长一段时间，所以看完羊驼之后的行程我就任由友好的土著们安排。我的用意是，从他们的安排中可以看出他们各自的喜好，而研究人们的喜好恰好就是我的喜好。果然，人以群分，我们的这帮土著朋友也都很喜好看动物。最后，在一位土著友人的建议下，我们去参观海豹。海豹萌点十足，看到有游客接近，便在水里不断仰泳，并且表演用脑门撞击墙壁之类的高难度动作。但比海豹更萌的是建议我们来看海豹的这位土著，当我们问他是否经常来看海豹的时候，他微笑着表示自己就在浦东工作，而且还办了水族馆的年卡，所以每天中午午休的时间都会过来看看海豹。他对海豹的这份喜爱，让我肃然起敬。P

内部参考片



生铁老爷

是的，我是大叔，你们早晚也是大叔

上次中旬刊的文章里，我提到过北京的甘家口这个地方。关于这里，我还有一些回忆要说。

我在甘家口影院看过两场至今仍记忆深刻的电影。一部是尚未公映前的试映版的《虎兄豹弟》，周里京主演的。电影讲述的是大西北的土匪故事，带着上世纪90年代影片特有的匪气和糙劲。

老实说我最不喜欢的就是90年代，80年代很“土”，却土得很纯正。90年代，一切都要洋起来，而且随着经济的快速发展，很多规则都还没有建立起来，社会风气显得有些复杂。而个体经济的兴盛，也给社会的主流文化带来了一种所谓的匪气或曰痞气。

电影也反映了一个时代的审美口味。

另一部是至今印象深刻的美国译制片《千年痴情》（Mannequin 2：On the Move）。这个俗套的甚至有点粗制滥造的公主和王子的故事片，却打动了青春期的我的心。我很喜欢里面的女主演Kristy Swanson，她看起来是如此的无脑，但又如此无脑得让人心动。我发现网上也有不少人对此片至今念念不忘，我估计都是和我一样在那个时代被这部片子震撼到的人。

如果说跑到甘家口影院去看《虎兄豹弟》还情有可原，毕竟是别人送我的票，但为什么到那么远去看《千年痴情》，我今天却记不得了。但可以肯定的是我看了两遍。我很喜欢那时的美国电影，并不是它们多么艺术，而是那个时代的精神风貌和影片的叙述手法令人喜欢。就好像我知道颇有一些人热情地痴迷于20世纪80～90年代的港片，谁都知道那时的港片是快餐产品，一个月不到就可以推出一部，明星一年拍20部片也不是新闻，由于影业那时有快利可图，香港的黑势力也几乎渗透在其中。但那时的港片就是有它的特点，你看看现在香港导演导的所谓大片，尤其是那些古装戏，好看的少了，不伦不类的多了。

我的PSP和电脑里至今仍保留着一部1987年的美国电影，它的名字叫《过关斩将》（The Runningman），它脱胎于斯蒂芬·金的一个短篇科幻小说，主演是我们的“州长”先生阿诺德·施瓦辛格。这部电影我看过不下100遍。最初与它结缘是在1988年，作为当时的内部参考片在和平里还是安定门的一家礼堂观看的。那时北京的影院非常多，遍地都是，却因为没有商业运作而几乎经营惨淡。

过了两年国内公映，我又看了两遍。后来电视台播放，我录下来每个月看。后来出了VCD版本，买回来慢慢看。再后来又出了DVD版本，先后买过两个不同的版本。现在有电脑了，下了1080p高清的慢慢看。不过瘾又下了RMVB和MP4的，可以随身带着看。我觉得这个电影比《终结者》更有意思——当然这里说的有意思，有很私人的爱好在里面。

我毫不掩饰地喜欢施瓦辛格的电影。其中有几个原因。首先他的很大一部分影片是硬派的军事科幻题材，而这样的题材是男孩子很难不喜欢的。其次是施瓦辛格个人在电影中体现出的英雄主义形象。不知道朋友们注意过没有，在70%的西方动作电影中，都会有一个桥段，即反面人物暂时占了上风，他会挟持好人的家人为人质，让好人放下武器（连最新一集《蝙蝠侠——黑暗骑士》也不例外），而好人这时会怎么样呢？会暂时无奈地服从，慢慢把枪扔在地上，然后被坏人羞辱一通。但如果是施瓦辛格的电影，他扮演的角色会还不等坏人絮絮叨叨地把威胁的话说完，就对对方说一声：“F**K YOU”，然后冲对方的脑门上开一枪。

> **“这是我所期盼的英雄主义。他不是超人式的满天乱飞，但又绝对不给‘恶’留一点余地。”**

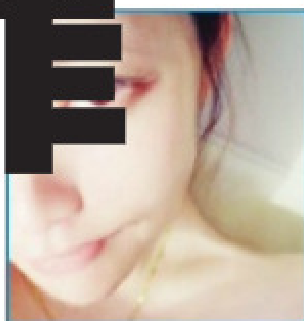
这是我所期盼的英雄主义。他不是超人式的满天乱飞，但又绝对不给“恶”留一点余地。此外，施瓦辛格的电影里还大都有一种他个人营造的独特幽默感。这种幽默感虽然有时显得蹩脚，却充满了自信和乐观。反观与他同时期并驾齐驱的硬汉史泰龙，则其电影的主题大都灰暗、阴沉，幽默感缺失。例如他的《洛基》，苦苦奋斗，渴望成功，而成功带有沉重的代价。《兰博——第一滴血》就更别提了，直指当时美国社会的“雷区”，主人公孤独、绝望得像一头被逼到墙角的狼。至于他也尝试拍过的喜剧片、科幻片和警匪片……就当我没说过好了。他留给观众最深刻的印象恐怕就是他那张苦苦挣扎时的歪脸了。

施瓦辛格式的有些“科幻”的乐观和坚强，或许是有些虚假，但它的定位准确。有时一个十几岁男孩子需要的，往往是这样的勇气和乐观。人有时需要童话，商业电影本来就是童话。P



背景的电脑屏幕里放映的就是《过关斩将》了，至于前面嘛……它只是个玩具

「魔兽」妹子们的七宗罪



艾梨利莎
混迹于游戏圈里的小人物，狂热的魔兽世界治疗职业爱好者，据说信仰圣光并要为之奋斗终身

公司里来了两个做美术的新同事，是两个年纪不大的白白净净的小帅哥。翌日，女同事们许久没有发挥空间的爱美之心顷刻间如同决堤的江水一般汹涌而出。我搭拉着拖鞋和短裤，闻着弥漫在办公室空中的粉香，绕梁于耳的娇笑声……一时蓬荜生辉。

平时只用于大小便的厕所洗手台前，也是人头攒动，粉扑睫毛膏唇彩十八般兵器齐齐上阵。我黯淡的走过，连手都没洗就回到了位置。

跟我一样的妹子玩家应该有不少，下班后心急火燎地赶回家就是为了打本，到家后包一甩电脑一开屁股就像钉了钉子一样坐在那里，不到RL说“算解散分后自行退团”绝不离开，由于女性生理状况的特殊性，绝大部分女玩家无法像男玩家一样，一边抽烟一边抠脚趾一边吹啤酒一边骂粗口一边打副本。即便如此，仍有不少人对这些辛苦奋战在Raid一线的姐妹们颇有微言，列举出“魔兽”女玩家的“七宗罪”。

第1宗罪：鼠标流

高端玩家多有五花八门种类繁多的快捷键位……不是我不想高端，是因为手太小，连鼠标都要买笔记本专用的小鼠标，更别提要跟网吧里那些三五成行各种灵活跃动的少年郎比了。

第2宗罪：AFK

前段时间一个姐妹传来怀孕的好消息，老公是同一个公会的，俩人在魔兽里谈了两年恋爱，终于走到了一起。因为要生娃不得已双双AFK，游戏里虽然少了这对恋人的身影，现实里却多了许多要做未来干爹干妈的朋友们。

第3宗罪：臭美

难得兴致来了弄个美甲贴了水钻花了200大洋，打算第二天上班去晃瞎女同事们的狗眼，晚上打副本的时候还美滋滋地欣赏了一番轻架在键盘上的玉手，刚刚开打就倒坦。团长问“小夏你怎么回事？”我弱弱地说：“家里网络卡了一下，没事……”其实是镶着水钻的美甲片卡在了键盘里……

第4宗罪：购物狂

购物是女人的天性，无论在现实生活中淘宝上疯狂地扫货还是在游戏里扫荡AH。享受的是一种花钱的畅快感，然后发现包包里已经囤积了一大堆毫无用处的垃圾。

第5宗罪：八卦

如果你要看一个团队里有没有妹子，你就得看在清小怪的时候团队频道里有没有八卦话题，什么哪个明星要结婚了，《步步惊心》里的阿哥们谁最帅了，哪个团购网的化妆品在打折啦，其实这很大程度上可以轻松和活跃Raid的氛围，偶尔还有男生参与话题，因为玩游戏本来就是个放松的事呀。

> “游戏里虽然少了这对恋人的身影，现实里却多了许多未来要做干爹干妈的朋友们。”

第6宗罪：走神

少年们一定有过在灭团、跑尸、等开打、分装备、吃大锅时切出去聊QQ的时候吧，妹子们也一样会在副本过程中被各种骚扰，滴滴滴一响就情不自禁切换出去看看，有时候还会抓紧时间织织围脖什么的。

第7宗罪：路痴

作为一个花了半年时间才走通幽暗城的女玩家，插件是必不可少的，我认识的大部分女玩家（除极个别高端的）对地图的熟知几乎为零，哪怕有插件，在主城里找某个小店还要问好几次卫兵，不过没有爱迷路的女生，男生又怎么有机会做护花使者呢？

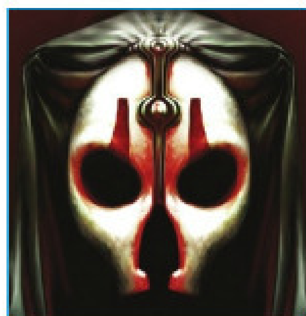
女同事们还在RTX上兴冲冲地讨论着下班后去哪里做指甲……我默默地拿出手机，给RL发了个短信：“晚上几点开组？帮我上号收张点卡……”

请珍惜你身边那个陪你开荒陪你Farm的妹子吧，因为她们真的热爱这个游戏。P

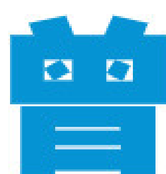


插画作者：十字。《魔兽世界》插画师、建筑设计师，作品收录在暴雪官方画廊个人专栏

怀古厨的碎碎念



半神巫妖
终身致力于研究各种RPG理论

曾几何时，“鞋儿破，帽儿破身上的袈裟破……”这首歌是每个80后小时候必会唱的几首歌之一，还有一首就是《西游记》的片尾曲——《敢问路在何方》了。而小时候每次唱起此歌，脑海中都会浮现出一个衣衫褴褛的酒肉和尚，嬉笑怒骂间，说了一些在当时看起来很深奥的话，然后坏人就全部都遭到了惩罚。那时的我也记不清他到底叫道济还是叫济公，总之他那把和楼下烤羊肉串的新疆人一样的破扇子，每次扇动都会有一些神奇的事情发生。

周末炎热的下午也没有朋友找我去喝酒，无聊地在家打开电视，自己去冰箱取冰镇啤酒来喝，却突然再次听到电视里传来了熟悉的声音。回来发现电视里居然在重播《济公游记》。这部基本是游本昌自编自导自演的作品，以现在的眼光来看，除了游本昌，其他演员的演技拙劣得几乎让人看不下去。没有字幕，环境音效粗糙，甚至有些对话也听不清楚。一集结束，我才发现电视台自作聪明地搞了一个“济公连播”，放完了老济公，紧接着就开始播放去年的《济公新传》了。顿时，我家的电视屏幕上仿佛在放映着一部好莱坞大片：绚丽的法术视觉效果，震撼的声音特效再加上电脑特技做出来的怪物们。只是新版“济公”的台词半白不白，半古不古，表演略显做作，唯一吸引人的大概就是帅哥美女的“本色演出”。我看不到半点“济公”的影子，只能看到一部平庸的偶像剧。

啤酒没喝多少，我却关上了电视，默默回到了书房。

打开电脑，看着显示屏上几个粗糙的游戏快捷方式图标——《异域镇魂曲》《辐射2》《命令与征服》，十几年来我的电脑数次升级，却始终没舍得删这些游戏，甚至有时候硬盘坏了换一块新的，也要在第一时间装回这些游戏，仿佛删了的话，那些儿时的记忆也随着数据一起进入了回收站。

此时这些2D图标看来就和济公身上的袈裟一样破烂不堪，但不知道为什么，突然觉得好亲切。我想我大概就属于网络上人称“怀古厨”的这一类玩家，喜欢怀旧，对曾经的事物有着特殊的爱好。当怀古厨遇到游戏，就会往往像我这样，手头有一大堆最新大作，却总是提不起丝毫兴趣。一旦谈论起过去的老游戏就立刻眉飞色舞，仿佛重获新生。而这类人往往不是玩不起最新的游戏，而是不愿意玩，具体为何，他们会告诉你：老游戏有内涵，新游戏太注重画面——就像我经常跟我朋友念叨的那样，当然，总会换来他们奇怪的眼神。

“这，难道就是代沟？”我一边思索着这个问题，一边双击了《辐射2》的图标。当年精致的2D画面在今天看起来只能用简陋来形容，但是见多了近些年画面绚丽、特效惊人的3D游戏大作，看到这些曾经陪伴我长大的2D老游戏，我却有了一丝新的感悟。

那就是灵魂呐！灵魂！

小时候游本昌在电视剧里说的那些话，现在听懂了大半，什么不要为富不仁，要诚实经营等等。粗糙的画面下，这电视剧也仿佛有了灵魂。而当今的游戏也有如当今的某些电视剧一样：过分追求画面与噱头而失去了灵魂，言之无物。多边形数翻了好几番，游戏内容却没有呈正比增加。

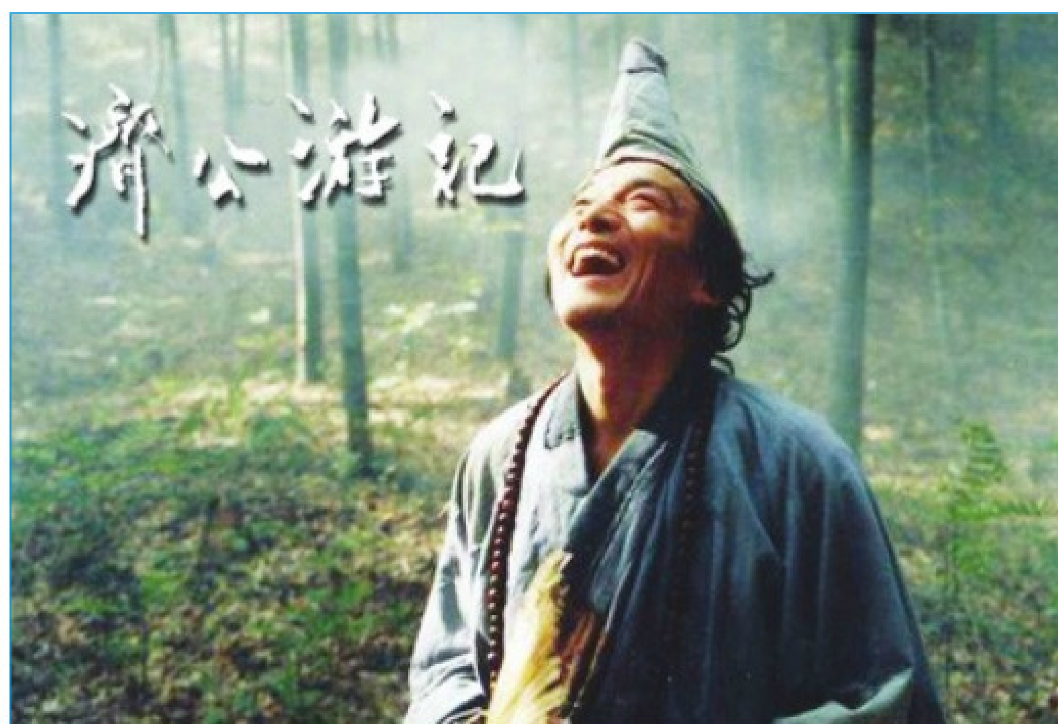
> **“科技的发展让很多炫目的特效得以实现，但也容易顾此失彼，丢掉了原本美好的东西。”**

凡事在我看来，还是需要一种平衡的。科技的发展让很多炫目的特效得以实现，这是好事，但是现在往往容易顾此失彼，丢掉了原本美好的东西。无论是游戏，还是电影电视剧，最主要的其实还是所要表达的主题：启迪世人最好，惩奸除恶也不坏。而若只是为了炫耀特效而做一款游戏或是拍一部电视剧，则就喧宾夺主了。《异域镇魂曲》对生命的哲学思考，《辐射2》里生命的挣扎，甚至《轩辕剑》里对“王道”的探究都让我们感动过。这些游戏没有精致的3D建模，没有高清晰的贴图，但却在方寸之间阐述着自己对人生对世界的看法。

当然，事实证明其实特效和灵魂并不矛盾，二者是可以共存的。即使如《魔戒》这样场面惊人、特效出众的电影也曾有过山姆的那句“这世界上总有一种善良，值得我们为之奋斗！”这样感人的语句。华丽的画面并不会掩盖游戏的灵魂，重要的是有没有用心在做。

每年我都会拿出一段时间，回顾一下诸如《博德之门》《辐射》这样的游戏，看着那些手指肚大小的2D小人儿在屏幕里欢快地跑来跑去，心里感慨的并不是年华的逝去，更多是对某种精神的怀念。

也许他们也会唱出“鞋儿破、帽儿破、身上的贴图破……”这样的歌词来吧。P



是谁……动了你的奶酪？

杀出重围 人类革命

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

他们无法阻止我们 他们无法阻止未来

■策划 本刊编辑部 执笔 攻城学院兔老师



“现在是2027年，我们见证了最伟大的发明创造，见证了科学技术的飞跃，却也目睹了全球范围的混乱，经历了最险恶的阴谋。”

——亚当·杰森

现在是2011年，也许是PC游戏史上重量级续作最多的一年，我们这帮老家伙倒数着每一个发售日，期待能重温过往的感动。有人为《孤岛危机2》的画面破口大骂，有人沉浸在《爱丽丝——疯狂回归》中不能自拔，有人痛斥着《猎魔人2》背叛PC背叛革命，有人一头扎进《永远的毁灭公爵》各种卖萌，还有人天天用《星际之剑2》的预告片和预览图刷屏。

我之前并未体验过“杀出重围”系列的前两作，只知道这个系列一向是叫好不叫座，第一作发行的时候貌似还无比倒霉地撞上了《暗黑破坏神Ⅱ》，以至于在一片赞誉声中却没能赚到多少钱。是吾友的热情推荐让我对《杀出重围——人类革命》产生了兴趣，于是在一年中最忙的时间段里抽空一口气玩下了3周目，而后又疯狂地寻找《杀出重围》和《杀出重围——隐秘战争》进行补课，想要更好地了解这个希望与绝望并存的世界。

DEUS EX
GIVE ME A STORY
前传小说与游戏剧情

暴君小队的故事——《杀出重围——伊卡洛斯效应》

发售于2011年2月22日的前传小说《杀出重围——伊卡洛斯效应》可以被看做是《杀出重围——人类革命》的前传，这部小说为游戏的剧情进行了大量的铺垫——一方面详细介绍了游戏里众改造人Boss“暴君小队”的来历，另一方面则为《杀出重围——人类革命》中即将到来的社会剧变做了铺垫。

在书中，伊卡洛斯效应特指一种社会现象：当社会中出现了一些极端优秀的个体的时候，整个社会将会牵制甚至阻止这些个体的发展，进而阻止社会剧变，保证自身的稳定。暴君小队就是实现伊卡洛斯效应的一件工具。暴君小队阻止社会剧变的方法非常简单直接——杀死那些“飞得太高太远”的人，让这些人在对社会造成重大影响之前陨落，一如神话中飞翔太阳却坠落身亡的伊卡洛斯。

本·萨克松（Ben Saxon）曾是英国特别空勤团的成员，在退出部队之后，他转而投效了私人军事承包商钟楼联合公司（Belltower Associates Incorporated，在游戏中这家公司的雇佣兵几乎是随处可见）。到2027年的时候，萨克松已经成为了钟楼联合公司的精锐部队第六突击组（Strike Team Six）的指挥官，并被派往澳大利亚执行雨鸟行动（Operation Rainbird）。雨鸟行动的目的是消灭澳大利亚内战中的一支反对派势力，然而这次原本被认为轻松愉快的







1.小说《杀出重围——伊卡洛斯效应》的封面
2.VTOL成为了当时的主要飞行工具
3.暴君小队的成员几乎都接受了全身的改造






4.表面上看，暴君小队袭击萨里夫总部的目标就是台风系统
5.看游戏里钟楼公司士兵的惨状，你肯定猜不到小说的主角也是钟楼公司的士兵吧
6.人权前线的塔咖特成为了暴君小队的目标，他的死将会帮助启示会控制器官改造技术
7.十二人议会的阴谋在片头CG中就有展示

任务却在半路上发生了变故。一架无人驾驶的飞行器突然出现，击落了第六突击组乘坐的运输机，第六突击组的成员大部分死于坠机，而侥幸逃生的一名队友也被折返的无人机杀死。被严重烧伤的的萨克松用榴弹发射器击落了无人机，随后便滚落悬崖，掉进一条暗河当中。

一个叫贾戎·纳米尔（Jaron Namir，改造人3人组的头目，曾在以色列情报部门摩萨德工作，在新加坡被亚当·杰森击毙）的人救走了萨克松并将他送进医院。待萨克松痊愈之后，纳米尔邀请他加入暴君小队——一个自主行动的精锐小队，它的成员不但会获得最先进的武器和生化器官，还会获得远比正规军人要多得多的行动自由。纳米尔甚至还向萨克松保证，只要萨克松加入暴君小队，他就会协助萨克松找出把第六突击组送入陷阱的人。为了给队友报仇，萨克松答应了纳米尔的请求。

在暴君小队中，萨克松结识了重武器手劳伦斯·巴雷特（Lawrence Barrett，在游戏中的FEMA基地被亚当·杰森击毙的那个壮汉）、叶莲娜·佛多洛娃（Yelena Fedorova，超级修长的双枪隐身女，在Picus电视台一战中被亚当·杰森击毙）、来自德国GSG9特种部队的冈瑟·赫尔曼（Gunther Hermann，暴君小队的新手）以及狙击手斯科特·哈德斯（Scott Hardesty，对两个新手极不信任）。萨克松加入暴君小队后的第一次行动是前往莫斯科的诺沃尔·罗斯托夫旅店，在那里他们将要刺杀俄罗斯人类生化器官改造委员会的高官米哈伊尔·康塔斯基（Mikhail Kontarsky）。纳米尔声称康塔斯基与恐怖组织“神像联合体”（Juggernaut Collective）有瓜葛，甚至还和雨鸟行动的失败有关。暴君小队一路击败了康塔斯基的护卫，在一间密室中找到了康塔斯基。此时，一个正在和康塔斯基联系的名为雅努斯（Janus，罗马神话中的双面神灵）的人物通过视讯通话与萨克松进行了交流，他提到了一个名为杀戮间的地点（Killing Floor），并询问萨克松是否知道自己在为什么人工作。未等萨克松回应，在街对面的哈德斯就用狙击步枪杀死了康塔斯基。

由于此事，萨克松开始对暴君小队的真实目的产生了怀疑，但在返回他们的运输机后，萨克松和赫尔曼都被打晕了。等萨克松醒来的时候，纳米尔告诉他暴君小组出现了叛徒，而这叛徒就在萨克松和赫尔曼之间。为了证明自己的清白，萨克松和赫尔曼二人必须一决生死。随后纳米尔把只有一颗子弹的手枪扔给二人，让他们为争夺手枪而战斗。萨克松抢到了手枪，但他不愿意杀死赫尔曼。

这时纳米尔突然阻止了人的争斗，告诉他们其实这只是一个测试，手枪里的子弹根本打不响。随后，他欢迎二人正式加入暴君小队，并展示了他作为冷血杀手的另一面——纳米尔在不执行任务的时候根本就是个居家型大叔。不过纳米尔的示好并未打动萨克松，他对暴君小队的不满越发增加。在回到了伦敦的高档公寓之后，雅努斯通过广告向他传递信息，再度询问他是否知道自己在为何人效力。萨克松未及深究，就被突然来访的佛多洛娃打断，二人在伦敦有了一夜之情。

暴君小队在密歇根州的罗密欧机场集合，准备开始他们的又一次行动。这一次的目标是袭击底特律的萨里夫工业公司（Sarif Industries）的总部，阻止萨里夫工业公司开发一种被称为台风式爆炸攻击系统的生化器官组件，消灭萨里夫工业公司的研究团队，阻止这个团队去华盛顿参与国家科学

委员会会议。这次行动中最大的阻碍将会是一个名叫亚当·杰森（Adam Jensen）的安保工作专家。虽然萨克松很想参与对萨里夫工业公司的袭击，却被提前调往佛吉尼亚州，执行另外一个隐蔽任务。在到达任务地点之后，哈德斯告诉他们任务目标是刺杀斯科特·坦普尔，由于哈德斯对萨克松的能力的怀疑，他命令萨克松留在后方进行支援。

任务进行的非常顺利，但是萨克松却在关键时刻放掉了一个没有武器的女性平民。哈德斯将他训斥了一番，但又说媒体将会把此事包装得对暴君小队有利。随后众人返回了罗密欧机场，却意外地发现巴雷特和纳米尔正在为对萨里夫工业公司的袭击感到担忧，并获悉暴君小队将在欧洲进行下一次重要行动，而佛多洛娃则在单独执行一项任务。

在休息的时候，萨克松凑巧偷听到了纳米尔和哈德斯的对话。哈德斯一再声称萨克松是个满怀同情心的废物，在行动中只能成为累赘。但纳米尔则坚持认为萨克松有足够的执行任务的经验，他甚至还提醒哈德斯“如果有必要的话，暴君小队的每一个人都可以被放弃”。带着疑惑，萨克松联系上了雅努斯，并从他那里获悉了纳米尔在飞机上的个人终端可以联系上“杀戮间”，而且这个终端的密码很可能就是纳米尔亡故的妹妹的名字。萨克松趁众人睡去后潜入纳米尔的办公室，并从纳米尔的终端上获悉暴君小队的掌控者启示会（Illuminati）会用意外事故的方式杀死所有新进成员的亲友，避免他们在将来的行动中分心。萨克松还没读完所有的信息，纳米尔便出现在他身后，承认自己才是导致第六突击组全灭的幕后黑手。萨克松没有战胜纳米尔的把握，他用电击枪射击终端，引发了的机舱的断电和火警。在一片混乱当中，萨克松逃进武器库，并且把试图阻止他的赫尔曼打得奄奄一息，又用电击枪对赫尔曼的眼睛补了一枪。随后，他又在驾驶舱遭遇了携带散弹枪的哈德斯。萨克松用灭火器遮盖了哈德斯的视线，躲进货舱，试图用那里的垂直起降飞行器逃生，却几乎被守候在那里的巴雷特杀死。在危急关头，萨克松用闪光弹挣脱了巴雷特，随即打开舱门跃向大西洋。在即将坠海的瞬间，萨克松启动伊卡洛斯着陆系统，勉强保住了性命。

一个古怪的机器从海中出现，吞食了萨克松。原来这台机器就属于传说中的恐怖组织神像联合体。他们把萨克松带到了一个进行了电磁屏蔽的机库，在机库里，神像联合体的成员鲍威尔（Powell）和凯尔索（Kelso，萨克松在行动中放跑的女“平民”，前美国特工）、黑客D-Bar与萨克松一起登入了杀戮间，并获悉暴君小队将要前往瑞士的日内瓦。而与此同时，著名的反生化器官改造的组织人权前线（Humanity Front）的领袖比尔·塔咖特（ Bill Taggart，游戏中这个大叔将会多次出现）也将到达日内瓦。暴君小队计划在塔咖特到达万国宫时将其刺杀，进而将他塑造成为反生化器官改造运动的烈士，以此推动联合国对生化器官改造的限制。

为了阻止暴君小队的行动，萨克松和神像联合体的成员们动身前往日内瓦。萨克松和鲍威尔带队袭击暴君小队的飞行器，而其他诸人则负责阻止一个将被用于袭击塔咖特的自爆汽车。萨克松等人在飞行器上发现了暴君小队的第三个基地“伊卡洛斯”，却在随后的爆炸中几乎被全灭。在最后关头逃生的萨克松通过无线电警告凯尔索行动已经暴露，却听到了纳米尔的声音。纳米尔威胁说他已经把凯尔索挟持为人质，如果萨克松不在大庭广众下杀死塔咖特，那他就会杀死凯尔索。萨克松不愿意让无辜的凯尔索送命，只得奉命前往万国宫。

在途中，哈德斯给了萨克松只装了一颗子弹的左轮手枪，并再度警告萨克松：如果萨克松不奉命行事，巴雷特就会在视频网上现场直播虐杀凯尔索的全部过程。萨克松一路击败了钟楼联合公司的护卫，却在最后的关头拉开了塔咖特，让塔咖特躲过了哈德斯的狙击。塔咖特早就知道启示会的存在，他质问萨克松是否是“他们”派来的杀手。但萨克松却无暇顾及塔咖特，他直奔图书馆，并用仅有的一颗子弹射落吊灯，困住了潜伏在那里的哈德斯。在二人的格斗中，哈德斯用自己的生化手臂击伤了萨克松，但萨克松最后把哈德斯的武器捅进了哈德斯的颅腔，结果了他的性命。

日内瓦警方开始追缉萨克松，负伤却又孤立无援的他只得向雅努斯求助。雅努斯告诉他所谓的“伊卡洛斯基地”实际上就是罗纳河上的一艘游艇，凯尔索就被关押在上面。萨克松挟持暴君小队的垂直起降飞行器登上了伊卡洛斯基地，提出要在一对一的战斗中结果纳米尔，从而解决两人之间的恩怨。在装备了更先进的生化器官的纳米尔面前，萨克松胜算渺茫，但他利用一把10毫米手枪出奇争胜，制服了纳米尔。随后，萨克松用纳米尔交换了凯尔索，并带着凯尔索跳下了燃烧着的伊卡洛斯。由于警方赶到，暴君小队乘坐飞行器离去，以为萨克松二人必然会被烧死。但事实上，凯尔索的生化呼吸器能在水下工作，她和凯尔索通过船体上的破洞成功逃生。

最后，凯尔索把雅努斯的预言告诉了萨克松。一场剧变即将降临，没有任何人可以改变这个事实。

DEUS EX
ADAM JENSEN'S STORY
杀出重围—人类革命

亚当·杰森不是什么单纯的“前SWAT特警”，生于1993年的他实际上是一个军事科研项目的产物，被Versa-Life公司（这个系列中的幕后黑手之一）的子公司White Helix用于测试基因治疗手段。在研究过程中，与他同一批诞生的婴儿都按计划死于各种试验，只有发生了基因变异的亚当存货了下来。面对大量死亡的婴儿，他的父母无法继续研究，为了避免将来有更多的孩子受害，他们选择焚毁了White Helix试验室，自己也一并葬身其中。而幸运的亚当则被一名善良的员工米歇尔·沃尔特（Michelle Walthers）救出了火海。











8.爱丽丝胶囊公寓的居民们肯定想不到自己会被钟楼公司毫无人性地屠杀
9.从巴雷特口中获得的线索将杰森带到了上海，看到这上海城，你燃了没有啊！
10.从佛朗西斯口中可以探听到一些关于墨西哥城大屠杀的信息
11.海隆计划的主机是3个妹子控制的，没想到吧！
12.激进组织中混进了改造人黑客，显然这群激进者也只是被利用的炮灰

后来，同样爱心爆棚的杰森夫妇领养了亚当，这个基因变异的小孩改名为亚当·杰森，过上了正常人的生活，甚至还在凤凰城大学拿了个司法正义学的副学士学位。在他21岁的时候，杰森加入了底特律警局，并在工作4年后加入了底特律警局SWAT小组，由昆西·杜兰特（Quincy Durant）指挥。

毫无疑问，杜兰特曾经是杰森的良师益友，但是在2021年一次制止改造人犯罪的行动中，杜兰特失去了右臂，还险些丧命。生化器官改造技术挽救了杜兰特的生命，但却在暗中对他的精神状态构成了极其不利的影响。杜兰特开始以杀戮为乐，在接下来的四年里，他的小队几乎将底特律的半数犯罪团伙残杀殆尽。

2025年，杜兰特的小队在底特律的墨西哥城（Mexicantown）引起了一场骚乱，这场骚乱后来被称为墨西哥城大屠杀（Mexicantown Massacre）。杰森在这次战斗中用EMP手雷击败了杜兰特，可是后来发生的事情却让他最终选择离开了警队——上级命令杰森射杀一个接受过人体改造的少年嫌犯，但杰森却不愿执行这种命令。他的队长韦恩斯·哈斯（Wayne Haas）替杰森射杀了那个少年，却因舆论的责难被革职，被安排到警局当门房。心灰意冷的杰森也从此投身私人保安业务，开始为萨里夫工业公司效力，成为了商业巨头大卫·萨里夫（David sarif）的私人安全顾问。

但事实上，杰森对萨里夫工业公司的意义远远不止一个经验丰富的安全顾问。萨里夫早就派私家侦探布伦特·拉德福德（Brent Radford）查清了杰森从出生到加入萨里夫工业公司的一切底细。杰森的特殊基因对人体改造用的生化器官没有排斥反应，换句话说，杰森不需要排斥反应抑制药剂（Neuropozyne）就可以移植生化器官。杰森的女友梅根（Megan）正背着杰森研究他的基因样本，把杰森看做通向更先进的生化器官改造技术之门的圣柜。杰森自己就是在游戏开始时能看到的那个所谓的“病人X”（Patient X）。

2027年，当萨里夫工业公司的一系列研究进入关键阶段，众人准备前往首都华盛顿为政府众高官介绍研究进展的时候，暴君小队带着一群雇佣兵袭击了萨里夫工业公司，破坏了绝大部分与生化器官改造有关的研究设施，杀死了一批关键的研究人员。杰森也被纳米尔打得毫无还手之力，几乎命丧当场。为了挽救杰森的生命，萨里夫下令对杰森进行全身性的生化器官改造，杰森里里外外几乎被换了个遍。为了适应生化器官改造的影响，杰森休息了6个月。

当然，杰森不可能一直这么闲着。一个极度抵制生化器官改造的纯人类激进组织“纯人类至上”（Purity First）在

泽克·桑德斯（Zeke Sanders）的指挥下袭击了萨里夫工业公司的一个试验室，而当晚台风式爆炸攻击系统恰好要在那个试验室进行试验。萨里夫要求杰森在SWAT干预之前进入试验室，保证台风系统的安全，同时营救人质。

杰森顺利地完成了任务，但在任务的执行过程中，他得到了一个有趣的发现——试图盗取台风系统信息的黑客是一名改造人，一个出现在纯人类激进组织“纯人类至上”中的改造人。更有趣的是，在与激进者头目桑德斯对峙的时候，杰森发现桑德斯对那个改造人黑客一无所知。

整个事件完全是个阴谋：有人利用“纯人类至上”组织袭击试验室的机会盗取数据，并鼓励桑德斯挟持人质。这样，幕后黑手会得到数据，而知道他身份的桑德斯等人却会因为挟持人质而被强硬的警方杀死，进而掩盖一切证据。杰森向桑德斯解释了这其中的诡计，救出了人质。而后他放走了桑德斯，希望桑德斯能帮他找出幕后黑手。

在面见了萨里夫之后，二人发现底特律警方也在试图掩盖袭击的真相，杰森只得再闯警局。在警局的停尸间里，他从黑客的头部取出了一个用于遥控的生化器官，获知这名黑客也是一个被操纵的工具，操作他的人叫做艾瑞·范·布伦格（Arie Van Bruggen）。随后的调查把杰森引向了高地公园，并让他无意发现了暴君小队的踪迹。他尾随暴君小队进入了联邦紧急状态局（FEMA）的一个营地，并在那儿与暴君小队的成员巴雷特进行了一番激战。通过审问巴雷特，杰森得知袭击萨里夫工业公司并非FEMA指使，幕后黑手另有其人——这个人隐藏在上海的横沙（Hengsha）。

在杰森前往上海之前，萨里夫告诉他梅根等人的死并不是因为有人想要阻止台风系统或是别的什么军用生化器官的开发，而是有人担心梅根的研究小组将会改变人类的进化路线。

在上海，杰森获悉钟楼联合公司的保安部队封锁了布伦格的公寓，布伦格下落不明，也许正在逃避钟楼公司部队的追杀。杰森只得转而与当地的地下社团合作，并从社团头目童四洪（Tong Si Hung）口中得知布伦格被他们藏在了爱丽丝胶囊公寓。出乎意料的是，布伦格毫不隐瞒自己的动机，他告诉杰森自己是在泰永制药公司（Tai Yong Medical）的老板赵云茹（Zhao Yun Ru）的指使下对萨里夫的公司进行了袭击，而泰永制药原本就是萨里夫工业公司的对头。为了防备赵云茹的暗算，布伦格把交易的证据藏在了位于横沙上层的泰永制药巨塔当中。眼看赵云茹派来灭口的部队就要杀到门前，布伦格积极主动地帮杰森混入了连接横沙下层与泰永巨塔的建筑——盘古（Pangu）。

杰森对泰永巨塔的渗透堪称是功败垂成，他获悉了纳米尔与赵云茹早就在策划对萨里夫工业公司的袭击；他知道暴君小队并未杀死梅根等人，而是将他们绑架到了某个地点；他甚至还抓获了赵云茹本人。但赵云茹的故意示弱让杰森放松了警惕，面对蜂拥而来的保安部队，杰森只得一路逃窜。

离开上海之后，杰森没有返回底特律，而是选择前往蒙特利尔，与Picus电视台的当红主持人伊莉莎·卡珊对质（Eliza Cassan）。他这么做的理由是那个黑客也曾提到过伊莉莎，而伊莉莎也痛痛快快地告诉杰森，就是她奉命掩盖了梅根小组身上的生化器官GPL信号，让外界相信这个研究小组已经死亡。但杰森没想到的是，他面前的伊莉莎是个全息投影，而钟楼公司的部队正在电视台设下埋伏，准备除掉杰森。

在与钟楼保安的周旋过程里，公司的安全技术顾问佛朗西斯（Francis）查出全息投影来源于电视台大楼的地下层。杰森随即赶往这个隐藏建筑，发现了伊莉莎的真实身份。伊莉莎是一个极其强大的人工智能，而创造她的目的则是为了收集、处理全世界范围的信息流，进而达到掌控、操纵人类思想的目的。而这一切的幕后黑手，就是启示会（Illuminati）。杰森击败了威胁伊莉莎的佛德洛娃，让伊莉莎说出了更多的真相——当初绑架梅根小组的事件不但有纳









13.即使不与敌人战斗，杰森也能进入这个屋子救出人质
14.杰森的SWAT工作经验让他在对付初期的正常人类雇佣兵时游刃有余
15.杰森的特殊身份在游戏开头就有暗示，病人X即是杰森
16.杰森惊讶地发现伊莉莎其实是一个人工智能

米尔的参与，人权前线的领袖比尔·塔咖特的副手伊萨亚斯·桑多瓦也有份，他们把梅根小组绑架到FEMA营地是为了移除梅根等人身上的GPL信号组件。伊莉莎还警告杰森，其实大卫·萨里夫知道手下的研究小组为何会被绑架。

杰森心急火燎地赶回底特律，想要从萨里夫那里获知真相。然而之前Picus电视台公布的“各家生物技术公司正在开发改造人超级士兵”的假新闻掀起了全球范围的反生化器官改造浪潮，底特律的示威群众已经将萨里夫工业公司团团包围。萨里夫与杰森只好在杰森的住所会面。萨里夫解释了梅根等人被绑架的原因——梅根的研究将让生化器官改造技术变得更加安全、更加低成本，会让每个有需要的人都获得移植生化器官的机会，而启示会无法容忍这样的事情出现。而后，萨里夫又提供信息，帮助杰森擒获了处于“纯人类至上”组织保护下的桑多瓦，并从桑多瓦口中获知了梅根小组等人的新GPL信号频率。

杰森返回萨里夫工业公司，他遇到了生化器官改造技术的发明者休·达罗（Hugh Darrow），达罗告诉杰森，萨里夫想借助达罗的威望，邀请联合国成员到位于北冰洋的潘契亚岛（用于抑制全球变暖的巨型人造岛屿），试图在联合国通过协议，取消对生化器官改造技术的限制。

萨里夫请求国防部的朋友提供帮助，定位了梅根小组成员之一舍普琴科（Sevchenko）的GPL信号，但这样也把杰森的下一步行动计划暴露给了他们的对手。于是杰森追踪GPL信号回到上海，却遭遇了钟楼公司的伏击。杀出重围之后，他又遇到了生化芯片短暂失效的事件，并获悉世界卫生组织正在召回一种有缺陷的生化芯片，呼吁移植者们尽快到LIMB医院更换芯片。

GPL信号最终把杰森带到了童四洪面前，童四洪坦言他移植的器官来自于梅根小组的一名成员舍普琴科，而舍普琴科的尸体则来自于钟楼公司的手中。2人达成了一笔交易：杰森帮助童四洪救回儿子，而童四洪则帮杰森制造骚乱，让杰森混入一队目的地不明的钟楼公司的货运船队。

杰森跟随船队来到了新加坡的一个研究设施，找到了梅根小组的各个成员，并利用舍普琴科死前开发的一种电脑病毒来阻止钟楼公司追查小组乘员的GPL信号，准备掩护众人逃离。在营救梅根的过程中，杰森遭遇了赵云茹和纳米尔，并从赵云茹口中得知所谓的“生化芯片缺陷”其实也是启示会的阴谋，目的是限制生化器官改造人的能力。赵云茹命令纳米尔杀死杰森，但战斗的最终结果仍然是杰森胜出并且找到了梅根。

梅根告诉杰森，她被绑架到此实际上是在达罗的指使下进行的。达罗早就觉察到了启示会利用生化芯片控制改造人的计划，为了阻止启示会，达罗要求梅根对启示会的新生化芯片设计进行修改，使其在投入大规模生产之前就失去控制改造人的作用。

两人还未来得及赞叹达罗的崇高动机，就从新闻广播里获知了达罗的真实动机。启示会的芯片的目的是控制改造人，可达罗改造过的芯片却把全世界的改造人推入了疯狂的状态，他要毁灭所有改造人！杰森掩护梅根小组乘坐公司的飞行器撤离，自己乘坐达罗的亚轨道飞行器赶往潘契亚岛。

潘契亚岛已经陷入了彻底的混乱状态，上面的大多数人不是陷入了疯狂之中，就是被发疯的改造人所杀。杰森最终找到了达罗，并与达罗对质。达罗声称自己研发出的生化器官改造技术已经被人类所扭曲，偏离了他造福人类的原本目的。达罗制造混乱的目的是警告人类，让人类认清生化器官改造技术的危险性，进而重新审视这项技术对人类的影响。然而达罗最终还是被杰森说服，他交出了中止信号的密码，要求杰森前往海隆计划（Hyron Project）主机，在那里关闭导致改造人疯狂的信号，并把生化芯片和启示会的真相公布给全世界的人民。

在前往海隆计划主机的途中，杰森先后遇到了塔咖特和萨里夫。塔咖特想要杰森掩盖启示会的存在，并把改造人疯









17.杰森在容器中被带到了新加坡
18.杰森在泰永制药总部获得了重要的情报
19.杰森只有双手和胸腔受伤严重，但萨里夫命令手下为杰森进行了遍及全身的生化器官改造
20.杰森在新加坡找到了被绑架的梅根小队









21.杰森追踪舍甫琴科的信号，却再度遇上了地下社团的童四洪
22. 幕后黑手试图通过掩盖改造人黑客身份的方式来切断线索
23.潘契亚岛上的改造人员工都陷入了疯狂的状态
24. 亲们，这位女老板可是北大生物系的学姐啊！

狂的原因归罪于受污染的排斥反应抑制药剂，这样启示会就能继续控制生化器官改造技术，避免其被滥用；萨里夫想要杰森隐藏生化芯片的问题，把改造人疯狂的原因归罪于人权前线组织研发的一种专门攻击改造人的病毒，这样生化器官改造技术就能不被阻碍地继续发展。

杰森深入了潘契亚岛的底部，进入了海隆计划的主机室。而赵云茹也出现在此地，试图将自己和海隆主机联接起来，然后向全世界发布有利于启示会的所谓“真相”。在一片混乱之中，与海隆主机联接的赵云茹被电成了一堆焦炭。伊莉莎悄然出现，她告诉杰森，除了达罗、塔咖特和萨里夫3个人提供的选择之外，杰森还有第4个选择，即毁灭潘契亚岛，把一切真相掩埋在深海之下，让人类自己决定是否放弃生化器官改造技术。

最后的选择权就在杰森手中。

DEUS EX
GIVE ME A CHALLENGE
对《人类革命》游戏性的评说

喂！你看，又一个混合体游戏！

这帮家伙居然又制作了一个有第一人称射击、有第三人称掩体控射击、有潜入因素、有强行踢门、有经验值系统和技能点系统、有庞大的对话树、有分支任务的混合体游戏，而且，他们居然还做得像那么回事。

混合体游戏是近年来开始流行的一个趋势——成功者如“质量效应”（Mass Effect）系列和《边境之地》（Borderlands），倒霉鬼如《地狱之门——伦敦》（Hell Gate：London）。制作混合体游戏的难点在于，你很难讨好所有人。

比如说，《质量效应》走的是角色扮演游戏融合第三人称射击游戏的路子，为此它砍掉了大量的角色扮演要素——于是一帮RPG死忠爱好者就对这个游戏完全没有爱；而枪枪枪爱好者则觉得这个一边开枪一边调戏队友的游戏过于啰嗦。试图融合第一人称射击游戏与“暗黑2”踢门砍人搜尸游戏的《边境之地》则极大低简化了人物的技能树，使其成为一个只有极少主动技能的FPS游戏——在踢门爱好者眼中，这款游戏的技能过于简单，沦于单调的点鼠标扣扳机；在射击爱好者眼中，这款游戏的射击体验完全不值一提。

而《杀出重围——人类革命》的妙处就在于这帮位于蒙特利尔的壮士居然能把它所融合的每一种游戏方式都做得有模有样。杰森接受改造后的第一场战斗就能充分展现这一点——一群极端主义份子占据了萨里夫工业公司的研究设施，安防炸弹并挟持了员工作为人质，这个时候，你打算怎么办？

如果你是个坚定的第一人称枪枪枪爱好者，那么很简单，你手头有包括突击步枪、转轮手枪、10毫米自动手枪、微冲在内的各式凶器。你大可一脚踹开门冲进房间，谈笑间将极端主义份子统统击毙，然后搜出他们身上的密码解除炸弹。

如果你是个坚定的第三人称掩体射击爱好者，那么很简

单，你手头还是有各式凶器。你大可一脚踹开门冲进房间，借着大大小小的掩体将极端主义份子统统击毙，然后搜出他们身上的密码解除炸弹。

如果你坚持慈悲为怀，又或者以萨姆·费舍尔（《分裂细胞》的Sam大叔啦）、斯内克、雷电（《合金装备》）之流作为偶像来崇拜的话，依然简单。你可以抓住极端主义份子们巡逻路线的间隙，将他们一个个地打晕在地或者一刀割喉，拖到角落藏起来，最后悄无声息地解决所有敌人，平安救出人质。

如果你坚持用SWAT特警队的标准来严格要求自己，力求在10秒内解决所有敌人而且不伤及人质。好吧，没问题，眩晕弹搞定聚在一起的敌人，非致命武器把散开的敌人打晕，最后大步走到那几个头晕眼花的家伙面前，把他们一拳一个放倒在地。整个过程行云流水一气呵成，仿佛看《谍影重重》一般豪迈酣畅。

如果……如果你真的不想动武的话，附近的房间里隐藏着通风管道的入口，溜进去，从敌人的头顶上方穿过，进入关押人质的房间，破解掉炸弹的起爆装置，把对付极端分子的任务交给随后将会进入研究设施的NPC SWAT警队。

好吧，这样我们就看到了至少5种解决游戏内人质危机的途径，而更美妙的是，这个游戏的经验值系统与技能加点系统将会提供更多更丰富的体验。

这也许不是今年最有趣的技能树，但这绝对是最实用的技能树

混合体游戏的经验值系统与技能加点系统大多流于形式——《边境之地》是一个单调的典型，角色的绝大部分技能都是被动技能，可以让角色变得更高更快更强，却不能带来更多的游戏体验；《地狱之门——伦敦》则是一个更单调的典型，每个角色都有一大堆的技能，但是由于游戏难度的原因，每个角色都只有一两个可用的技能搭配，其他技能在敌人面前完全没有使用价值。

《杀出重围——人类革命》的经验值系统与技能加点系统看上去非常简单简陋，但是每一个技能的解锁都意味着主角将会获得更多的游戏体验——伊卡洛斯软着陆系统只有“安全跳楼”这一个功能，但这功能为主角提供了更多的行动空间，很多情况下跳楼成了最快捷安全的行动路线和最直接的打击敌人的方式；光学隐身皮肤由于耗能大的特点而无法长期使用，乍看起来没什么用处，但却可以用于避过一些难以绕过的监视器和光感警报器；防眩目护镜、人工呼吸系统和电磁脉冲防御系统都只有单一的防御功能，但获得之后主角就可以做出一些拿着毒气弹/电磁手雷/眩晕弹冲进人堆放倒一片的大胆动作；甚至是搬运重物这个看似无聊的升级也十分有用，厚重的金属箱可以作为主角翻越高墙的垫脚踏板，可以作为主角抵御敌人扫射的活动堡垒，甚至还是一些隐秘通道的秘密入口。

正是这样简单而又实用的经验值系统与技能加点系统，使得每个人都可以按照自己的思路来打造一个独特的亚当·杰森。亚当·杰森可以是一个破门后端着重步枪扫射的生化屠夫，一个拿着左轮一弹一命的科幻牛仔，一个依靠消音武









25.成功潜行接敌，而后就是凶狠的近战表演
26. Picus电视台是有利于狙击步枪发挥的几个场景之一
27. 典型的硬冲打法，完成了几个战斗相关的器官改造后硬打也不是太难了
28. 豪迈地扫射他们!
29. 激进组织袭击萨里夫的试验室，第一场战斗就有至少4种解决方案
30. 潜行扫射也是一种打法，没人规定潜行流就必须一直暗杀
31. 泰永制药总部，这里的关卡设计相当有趣








32.“强化搬运能力”有什么用？可以搬油桶去阻碍报警器……
33.单单一个近战格杀就有一堆花样可以看
34. 想Cos萨姆·费舍尔的话，完全升级的10毫米手枪绝对是必需品
35. 凶狠的背刺，杀人于无声之中
36. 只有你加了相应的技能，才能黑掉更高级别的终端
37. 早期的宣传画怎么看怎么像《火炬之光》，幸好后来的预告片改变了这一切

器神出鬼没的特工，一个擅长近战刺杀的半机器刺客，一个靠口才和麻醉武器完成任务的和平主义者，一个坐在防御监控系统前对机器人和自动机枪发布杀戮号令的黑客，甚至是一个从不与人冲突的神偷。只要你愿意，你就可以创造属于自己的亚当·杰森。

扑面而来的诚意

我不想说《杀出重围——人类革命》是个多么有内涵的游戏，因为“内涵”这个词在今天听起来就像是在下午的明媚阳光下用玻璃杯喝水的穿着波西米亚长裙的女子一样矫情。可《杀出重围——人类革命》不是一个矫情的少女，尽管她也爱慕虚荣地卖弄了一些元素，但她在骨子里的那股诚意才是吸引人玩下去的真正原因。

“预告片杀手”这个词在近两年开始变得流行，无论是电影圈还是游戏圈，卖弄氛围都越来越重。厂商竭尽全力在预告片中展示最华丽最炫目的要素，而很多时候，短短的两分钟不到的预告片里所展示的就是这部作品的全部精华。电影圈里有《天际线》和《洛杉矶之战》，前者在预告片中展示的外星人袭击和无人机空战在整部电影中完全是昙花一现式地闪过，整部电影都是在沉闷和不知所谓中度过；而后者预告片里的美军直升机群转移与外星人的炮击也让观众完全猜不到，猜不到这部电影的主要内容居然是几个陆战队员和一群推着木牛流马的寒酸外星人在街头械斗。游戏圈同样有这样的问题，想想《死亡岛》（Island of Dead）那个“内涵”与艺术气息十足的时光倒流预告片吧，你肯定想不到这个游戏的实际运行效果是多么考验你的前庭器官与抑制呕吐功能吧！

《杀出重围——人类革命》的制作方自然也不会放过预告片这样重要的促销手段。厚道的他们直接放出了一段长达5分钟的CG预告片。这段预告片时间够长，也就塞得下大量的精彩内容。对于喜好文艺情调的消费者，这段CG里有文艺复兴时期的历史——欧洲的学者们为了研究人体的构造，冒着被教会严惩的风险偷偷解剖尸体；有神话和各种隐含的寓意——杰森在梦中化身伊卡洛斯，一飞冲天却又折翼坠落，与剧情中达罗所说的“我仿佛是代达罗斯，亲眼看着自己的孩子伊卡洛斯坠落”暗合；还有赛博朋克十足的未来城市——裸露着上身的杰森身倚床边，一手端着玻璃杯，一手拿着香烟，而阴暗壮丽的底特律城就缓缓地展现在他的居所










38.第三新魔都市的概念图，它在游戏中更加宏大
39.杰森居所的设定图与效果图，看着窗外的底特律，真的很赞啊
40. 面对一个怨气冲天的老同事，老战友，你要用什么态度去说服他呢？
41. 奇怪的是，上海的街头为何有如此多的黑叔叔呢，你们真的是在广州采风的么？
42. 上海场景带有浓郁的中国文化气息，只是美女们的长相依旧是国际范儿十足
43. 与童四洪的语言交锋，游戏中的“语言战斗”是一大亮点
44. 这一段长达5分钟的CG预告片还真是卖力
45. 上海的下水道，你们是在Cos《上海滩》么

窗外，那时，您热血沸腾了么？

喜欢视觉冲击力的消费者的诉求同样没有被忽视，这段CG除了文艺之外就是劲爆与恢宏，有《谍影重重》式的干净利落的格斗，有一拳穿墙而后扭断敌人颈椎的霸道，有人群与机器人的乱战，有凶狠的改造人对手，还有，最最震撼的，在海面之上赫然出现的上海，横沙区。这个地方，一看就知道房价那是非常，非常，非常的高啊！

当然，光有预告片算不得什么。蒙特利尔工作室的诚意在于，他们把预告片里给你看的东西，在实际的游戏流程中都一一做出来了，都细致地一样样做出来了。预告片里有格斗，他们就在游戏流程里加入了华丽的格斗动作，空手击倒有一个系列，腕刃格杀有一个系列，升级了同时击倒2人的技能后，再多出两个系列；预告片里有反映技术进步造成的社会剧变，游戏的整个剧情就放在这样的社会动荡背景下进行，并在游戏行将结束的时候轻轻推你一把，让你思考技术的进步对人类到底有何意义；预告片里有改造人对手，游戏流程中也就有那么几个Boss，更难能可贵的是，这几位还都是需要用技巧对抗的对手，无脑冲锋会被他们打成渣，动动脑子就能把他们都打成渣；最美的是，预告片里有第三新魔都市，游戏流程里也有两大段剧情发生在第三新魔都市，在这个华丽的第三新魔都市里，绝大多数的中国人都会说普通话，墙上出现的广告是四六级托福考研复习而不是种种不知所谓的口号，街头巷尾的哥们讨论的居然还是房价问题，对比一下其他欧美游戏里出现的“中国人”，您现在还怀疑《杀出重围——人类革命》的诚意吗？

这股诚意在《杀出重围——人类革命》里四处蔓延，甚至生长到了预告片都没能覆盖到的地方——游戏中的大量文本与对话。游戏中随处可见的电脑终端、电子书和电子报纸里隐藏了大量有意义的文本，这些文本里除了某些电子锁的密码之外，还暗藏着支线任务的线索，散落着与历代《杀出重围》游戏的丝丝点点的牵连，让人忍不住要顺手翻开一切能够找到的电子书和报纸，解锁在游戏流程中遇到的每一台电脑终端，破解所有的终端、报警器和电子锁（破解的过程也做成了一个不错的小游戏），不放过任何潜在的重要信息。

对话树更是这个游戏最出彩的地方。你没法在预告片里感受到这个游戏的对话是多么的精彩，但是杰森接受改造后的第一个任务中，与激进组织头目桑德斯的对话就展示了这个游戏的对话树的魅力。你可以选择向对手表示同情，可以选择理性地说服对手，可以坚持强硬的态度，而对手的心态变化也会通过他的神态变化与对话内容反映出来。当对手的心理防线逐渐崩溃、态度开始软化的时候，就是你向他发起最后一击的机会。逐步分析对方的心理弱点，用语言将其击溃，这样的对话流程，已经不再是简单的“对话”，而是一场用语言进行的战斗。

Deus Ex
GIVE ME A DEUS EX
"杀出重围"系列的背景设定

启示会（Illuminati）

启示会是个秘密地下团体，这个社团的宗旨是实现独立个体的精神上的尽善尽美，同时隐秘地在幕后操作着整个世界的运作。启示会的名称"Illuminati"意为"得到了启示的一群人"，或理解成"能看到凡人所看不到的东西的人"。

启示会的秘密社团于1776年成立，创立者是德国巴伐利亚的因戈尔施塔特大学的教会法教授亚当·维萨普（Adam Weishaupt）。但是根据启示会内部成员斯坦顿·多德（Stanton Dowd）的说法，启示会早在十字军东征时期就已经存在了，当时实力雄厚的圣殿骑士团（Knights Templar）所运行的多家银行为启示会的运作注入了大量的资金。根据启示会领导人卢修斯·德比尔斯（Lucius DeBeers）的说法，这个致力于在幕后影响世界、控制世界的团体在20世纪末发展到了巅峰状态。启示会不但深入涉及政治领域，对科技的发展也十分关注，行业巨头、顶尖科学家以及政治领袖都曾出现在启示会的领导团体中。

在2027到2052年间的某段时间里，卢修斯·德比尔斯由于健康问题而不再担任启示会的主要领导，他的继任者摩根·埃沃瑞特（Morgan Everett）把卢修斯送入静止场中保存了起来。就在这个时期，启示会衰落的导火索被预先埋设了——埃沃瑞特的门生鲍勃·佩吉（Bob Page）不再认同启示会的理念，转而开始组织启示会的分支机构"十二人议会"（Majestic-12）。更雪上加霜的是圣殿骑士团也遭受了打击，这个一直为启示会提供金融支持的机构被联合国联合反恐局（UNATCO）的指挥官约瑟夫·曼德雷（Joseph Manderley）击垮。

启示会在20世纪的行动几乎不为人所知，只有卢修斯·德比尔斯曾透露过一点信息。他声称美国前总统约翰·F·肯尼迪正是靠了启示会的支持才得以上台，而肯尼迪总统之所以会被刺杀，是因为他在哥伦比亚大学的讲话表明他可能会将启示会的存在公诸于世。

为了彻底控制生化器官改造（Mechanical Augmentation）技术，掌握其未来发展动向，启示会动用了手头的庞大资源，试图把赵云茹的泰永制药公司推上生化器官改造业的垄断宝座。为了实现这个目的，他们收购、吞并同类企业，利用人权前线组织的演讲和抗议行为打压同行，通过Picus电视台编造歪曲的新闻来对同行施加压力，有时还利用暴君小队和钟楼公司的部队进行隐秘的直接军事打击行动。

在2027年初，暴君小队袭击了萨里夫工业公司的总部，绑架了顶尖的梅根小组。而后，这些研究者被带到新加坡的研究设施"欧米伽牧场"（Omega Ranch），各自进行独立的研发项目。这些项目的成果被汇总之后，就成就了用于限制改造人功能的生化芯片，使得启示会可以通过控制改造人来控制整个世界。在制造了虚假的事故之后，启示会通过世界卫生组织在全世界范围内发放了新的生物芯片。

然而，一直伪装成启示会忠实门徒的休·达罗扰乱了启示会的计划。他想要向世人展示生化器官改造技术的危险性，好让人们放弃这项技术。于是，达罗指使梅根在暗中改动了生化芯片的功能，让芯片在被移植者的意识中产生足以导致疯狂的幻觉。

在达罗向全世界发出信号，启动了生化芯片的"新功能"之后，亚当·杰森赶到了潘契亚岛，他成功地说服了达



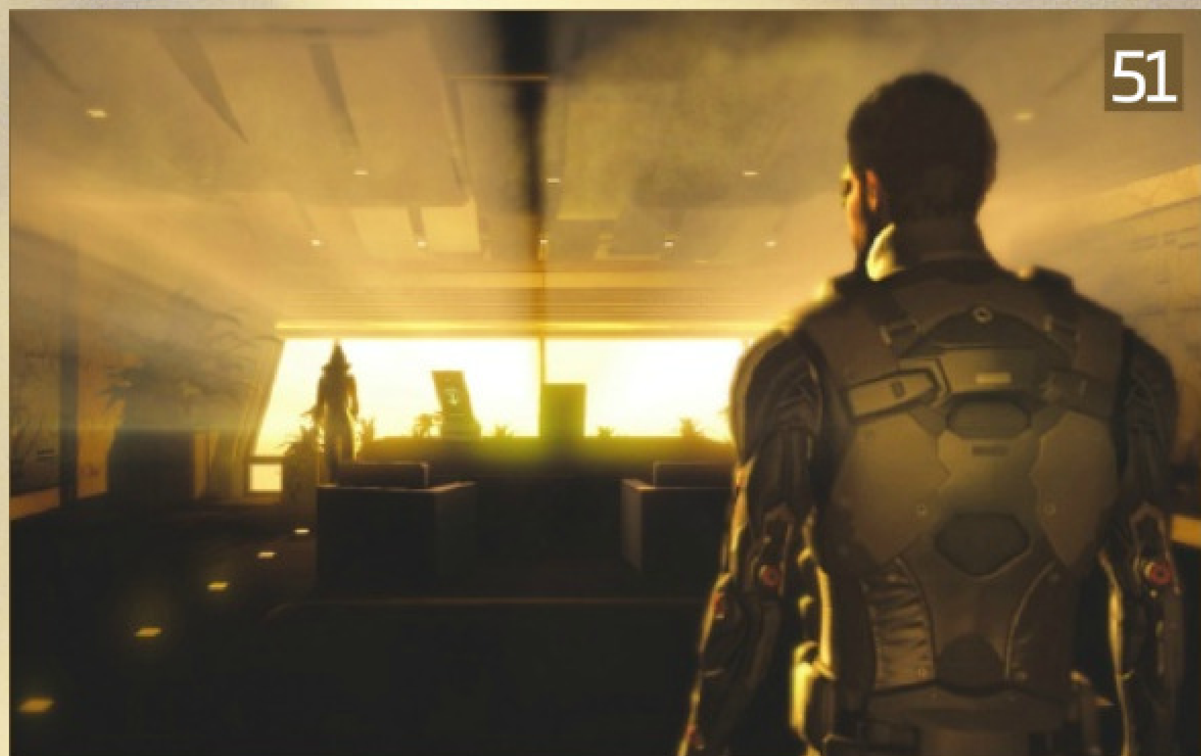






46."纯净者至上"这样的恐怖组织同样是启示会操作的工具
47.除了改造人之外，战斗机器人也是启示会的重要兵员
48.即使是联邦紧急状态局这样的强权机构也被启示会渗透
49.启示会会吸纳顶尖的社会精英加入，例如梅根这样的天才科学家





50.即使是联邦紧急状态局这样的暴力机关也被启示会利用
51.杰森见到了那个最为知名的“新闻主播”，而后者竟然是启示会控制全世界媒体所用的AI

罗，而后杀死赵云茹，阻止了信号的发布。

启示会的发展远非一帆风顺，在2027到2052年之间，启示会对世界的控制开始减弱。瘟疫、自然灾害、中产阶级的都进一步地削弱了启示会对人类社会的控制能力。而更加毁灭性的打击来自于全球信息网的诞生——由于它的存在，人们可以在全世界范围内毫无顾忌地交换信息，交换未被启示会歪曲、修改过的信息。启示会发动了梯队计划（Project Echelon），试图阻塞全球信息网，但是这项行动收效甚微。

此时，十二人议会的手已经伸向了启示会的喉咙。为了逃避被自身的分支推翻的命运，启示会求助于JC·迪顿（JC Denton，《杀出重围》的主角），同时，他们还暗中操控美国分裂主义势力NSF和法国抵抗组织“暗影”（Silhouette）来对抗十二人议会。

摩根·埃沃瑞特已经无法继续领导启示会，新的继承者是尼珂莱特·杜克莱尔（Nicolette DuClare）与查德·度米尔（Chad Dumier），他们分别操纵着表面上对立的世界贸易组织（WTO）和圣堂修会（Order Church），掌握着各自对立的精锐部队，甚至还开着针锋相对的咖啡店，借此掩盖他们共同控制世界的真相。如果主角艾利克斯·迪顿（Alex Denton，《杀出重围——隐秘战争》）与他们合作，他们将会创造一个被称为“光明时代”（Age of Light）的相对安定的时期，然后缩在一个空间站上操控世界。

启示会的核心领导机构被称为五老议会（Council of Five），而五老议会中的领导者则被称为“至高觉醒者”（Prima Illuminatus）。在2027年的时候，五老议会的成员包括卢修斯·德比尔斯、摩根·埃沃瑞特、鲍勃·佩吉、贝斯·杜克莱尔（Beth DuClare）、斯坦顿·多德。在2052年的巨变之后，五老议会的下落已无人知晓。

启示会的组织结构与共济会（Freemasronry）有颇多相似之处，又与古代的秘密宗教团体密特拉教（Mithraism）有共同点。启示会的内部等级大致等同于“被启示的程度”， 越是高等级的成员，就越是能获得更多的组织内部的秘密。理论上说，启示会试图通过这样的手段来保证新成员的忠诚，至少保证新成员不会泄露太多的秘密。但事实上，启示会经常会直接把一些顶尖的行业巨头和科学家直接招募进自身的领导团队之中，让这些新成员掌握大量的秘密。

启示会的成员每天清晨都会修行瑜伽，以便让自己获得更多的启示。根据斯坦顿·多德的说法，启示会修行的秘密就是在练瑜伽时想象自己的身体分解成光芒。当一个启示会成员获得了最多的启示的时候，他就会成为启示会的领导人——“至高觉醒者”（Supreme Enlightened）。在20世纪的大部分时间里，卢修斯·德比尔斯一直带有这个头衔。

在启示会的衰落之后，鲍勃·佩吉将很多启示会的成员吸纳到十二人议会当中。他用更加俗套的安全等级代号替代了启示会中那些宗教意味十足的称号，每一个安全等级代号都源自圣经中的天使。斯坦顿·多德私下里说，佩吉自己就始终没能突破过“提尔的主宰”（master of Tyre）这一等级，因为佩吉每天早晨修行瑜伽的时候总是在打瞌睡……

十二人议会（Majestic-12）

十二人议会的全称是十二人至高议会（The Majestic Council of the Twelve，还有Majestic-12、MJ12、MJ-12等一堆别名），是一个试图在暗中操纵世界的秘密团体。

在20世纪，启示会的领导层意识到了同时掌控世界金融流动和技术进步的重要性。为了实现这个目的，启示会成立了两个分支机构：比尔德伯格集团（Bilderberg Group）和十二人议会。十二人议会主要负责管理启示会的科技和通讯事务，在必要时推动或阻碍科技的发展，控制合法与非法的药物交易，甚至人为制造疾病。十二人议会还有个隐秘任务：对全球的情报机构进行渗透，试图影响甚至掌控它们。

十二人议会的起源可以追溯到1947年的罗斯威尔事件。在那次事件中，一艘不明飞行物坠落在美国新墨西哥州的罗斯威尔，而且被相对完好地保存了下来。军方立刻回收了这个不明飞行物，并将其转交给美国总统责成成立的一个调查组（代号十二人议会）进行调查，而在这个十二人议会中就混入了启示会的高层成员。很快，美国政府终止了调查，并且开始否认罗斯威尔事件的存在。

我们无法确定不明飞行物坠落事件的真实性，它也许存在，也许是启示会为了掩护十二人议会的诞生而释放的烟幕弹。但在罗斯威尔事件之后，十二人议会成为了启示会权力结构的重要组成部分，开始研究各项尖端科技，生化科技和纳米科技的发展都得益于于十二人议会的推动。生化科技首先取得了巨大的成功，而后，在纳米科技诞生之后的几十年间，十二人议会致力于研究人类基因的改造工程，试图实现人类与纳米科技的完美融合。在《杀出重围》系列中出现的龙鸟（greasels）、熊鳄（karkians）和灰人（grays，罗斯威尔事件中回收的外星人的克隆体）都是十二人议会操纵的基因改造工程的产物。

十二人议会在通讯领域也投入了大量的精力。为了控制全球范围的卫星通讯、电话、电脑网络、电视新闻网和国际互联网，十二人议会消耗了相当庞大的资源。当“温和”的手段无法生效的时候，他们也会使用传统的铁腕手段，让那些管不住自己嘴巴的家伙彻底闭嘴。

发生在21世纪前期的北美巨变改变了十二人议会的命运，使之从启示会的分支机构慢慢地变成了启示会的掘墓人。在这一时期北美地区一再爆发大规模疾病，而横扫整个西海岸的2030年大地震更是直接把美国政府推向了崩溃的边缘。以欧洲和亚洲为传统势力范围的启示会选择了保守的策略，决定任由美国走向崩溃。在启示会的眼中，美国政府的崩溃有利于启示会延伸自己的影响力，有利于将来的“世界政府”的建立。

不过美国政府并未像启示会所期望的那样倒台，相反，它撑过了最艰难的时期。与此同时，一些不受启示会掌控的恐怖组织悄然诞生了，甚至还把自己的目标对准了启示会的领导阶层。启示会的一些成员希望主动出击，消除这些威胁，然而启示会的高层却仍然缩手缩脚，满足于固守已有的成就。启示会高层无所作为的态度引起了十二人议会的强烈反感，他们决定自主行动，篡夺启示会高层的权柄。

到2035年，十二人议会已经控制了启示会的政治、金融、军事、宗教等主要分支，成为了欧洲和亚洲的幕后领导者，而刚刚走出困境的美国成为了他们的下一个征服目标。在这一时期，十二人议会在技术领域也取得了两个巨大的成就。第一个成就来自于纳米科技领域——纳米机器人技术的完善导致了纳米器官改造技术和纳米生化武器“灰死病毒”的诞生；第二个成就发生在通讯领域——十二人议会成功地建造了掌控全球通讯的阿奎那斯系统（Aquinas），并使用一个极度强大的人工智能来控制阿奎那斯系统中的信息流。在2052年的时候，十二人议会的势力遍及全球。他们下属的部队以“联合国安全部队”的名义出现，取代了联邦紧急状态局和联合国联合反恐局的部队。

生化器官改造（Mechanical Augmentation）

生化器官改造技术是用生化器官来取代人体器官，或是增强人体器官的功能。生化器官与传统意义上的假肢相比有长足的进步，最显著的区别在于它所移植的生化器官与人体的中枢神经系统直接相连，而不是连接人体的神经末梢。这是第一种能够大幅度强化人体技能的器官改造技术，但其使用仍有局限性。生化器官改造副作用包括剧烈的生理疼痛和精神折磨，改造的接受者必须长期使用排斥反应抑制剂和止痛药。生化器官改造技术的研究开始于2000年前后，到2020年时，生化器官改造技术已经相当普及。之后的药理器官改造技术和纳米器官改造技术都发源于生化器官改造技术。

生化器官改造所面临的最主要的技术难题是实现人与机械的完美连接。虽然体外的移植器官可以用低排斥材料来制作，但是在制作颅腔内使用的移植器官的时候就没这么简单了。以用于治疗帕金森氏症的早期的生化器官改造为例，这种改造需要在病人的脑中植入电极以控制病人的震颤。虽然植入的电极可以有效地控制帕金森氏症的症状，但是它本身却经常由于人体的动作而损坏，并由此导致人体组织受损。植入电极的副作用几乎抵消了它本身的治疗效用。

达罗首创的生物芯片技术革命性地解决了这一问题。生物芯片的基础是PEDOT，一种具备导电性的生物有机聚合体。用PEDOT制作的电极可以直接与生物芯片上的人造神经元相连。当生物芯片被植入人的脑组织时，PEDOT聚合层的生物特性将会极大低降低生化器官改造造成的副作用，而它的神经连接将会提高生化器官的使用效率。

PEDOT的问题在于人体的神经胶质组织会依附在PEDOT聚合层上，这不但会降低生化芯片的效率，还可能会导致人体对生化芯片的排异反应，也就是我们所知的达罗缺陷综合症（Darrow Deficiency Syndrome）。阻止











52.不接受改造的话，您真的枪都扛不起几支啊……
53.除了正规的器官改造医院外，地下的器官改造黑市也有自己的生存空间
54.担心毒气？请对您的呼吸系统进行生化改造！
55.反器官改造的人群与警方爆发了冲突
56.改造后，毒气什么的就成了您的帮手了！

排异反应的唯一方法是注射排斥反应抑制剂，分解依附在PEDOT聚合层上的神经胶质组合。

萨里夫工业公司设计的X1型生化芯片将会解决神经胶质组织依附的问题。X1生化芯片上的PEDOT聚合层中加入了从“X病人”的DNA中所分离出的诱变化合物，在24小时之内，这种化合物会在PEDOT聚合层的表面形成一层保护层，阻止神经胶质组织对PEDOT聚合层的依附。

药理器官改造（Physiopharmaceutical Augmentation）

药理器官改造是一种被启示会和十二人议会所垄断的改造技术。这种改造技术通过精神状况调节、行为模式调整和摄入特定的药物来提升改造接受者的能力，并且保证他们对组织的绝对忠诚。药理器官改造技术具备多种优势，首先，在它投入使用的年代，这是大规模制造改造人的最可靠、最快捷的手段；其次，药理器官改造的接受者不会像生化器官改造的接受者那样呈现出明显的非人类特征；再次，药理器官改造技术在当时比纳米器官改造技术更加稳定；最后，药理器官改造能保证接受者的忠诚。

药理器官改造技术有两大缺陷：接受者的生理特征会发生剧变，皮肤苍白、两眼发红、头发黑亮，一如吸血鬼复生；接受者的嗓音也会发生变化，呈现出机械化的特征。启示会和十二人议会下属的黑衣人（MIB）改造人特工就都是这个鬼样子，所以他们统统戴着太阳镜，而且用黑色的服装来掩盖外形上的异样。由于黑衣人存在的目的就是为他们的主人执行绝密任务，所以黑衣人的体内还被植入了自我毁灭机制。当黑衣人遭受重创甚至是被杀死的时候，他们体内的自毁机制就会启动，把周围的一切炸成碎片。

随着十二人议会背叛启示会的计划慢慢展开，他们对药理器官改造的研究也取得了更多的进展。他们改造出的P系列黑衣人与早先的A系列相比有16项重要的改进。由于十二人议会最终被摧毁，P系列黑衣人也就成为了最后也是最先进的黑衣人特工。

多年之后，逐渐苏醒过来的启示会用药理器官改造技术和前作主角JC·迪顿的基因生产出了新一代的改造人特工IET（启示会精锐士兵，Illuminati Elite Trooper）。这些特工与黑衣人类似，在遭受致命伤或失去意识的时候就会启动自毁机制，向四周释放出大量的剧毒气体。

纳米器官改造（Nanotechnological Augmentation）

纳米器官改造是最先进的一种人体器官改造技术。这种技术通过植入人体的纳米机器人来实现常人无法做到的事情——在黑暗中视物，隐身，获得超人的力量，对毒素和物理伤害免疫等等。在《杀出重围——隐秘战争》中出现的Omar组织就是一群极度依赖纳米器官改造的人。他们对自己的改造到了无以复加的程度，与其说他们是人类，倒不如说他们是一群具有少量人类特征的电子生化人。

与之前的器官改造技术不同，纳米器官改造技术不会在生理和精神上带来任何的痛苦，也不会在躯体上留下任何痕迹，最重要的是，它的运作效率远高于之前的技术。没有任何人表示他们由于失败的纳米器官改造手术而遭受了痛苦，因为纳米器官改造手术失败的结果就是直接死亡。由于纳米器官改造手术的高风险性，寻求稳妥的接受者首先要给自己制造若干克隆体，而后改写克隆体的基因代码，使基因代码与纳米机器人互相适应。

在2020年前后，随着生化器官改造技术的成熟，研究者们把焦点放在了纳米技术上。十二人议会的科学家们在鲍勃·佩吉的指挥下开始研究纳米器官改造技术，但他们遇到了很多的技术难题——他们必须开发出一种能够与生物组织互动的可自我复制的纳米机器人，而且这种纳米机器人还必须能接受来自人体意识的指令，并以人类可以理解的形式对人体意识进行信息回馈。

2023年，年仅5岁的保罗·迪顿（Paul Denton）被选择作为纳米器官改造技术的试验样本而被克隆。5年后，他的母亲被伪装成生育学专家的十二人议会特工所诱骗。他们向这个失去生育能力的女人许诺，只要她愿意参加一项试验手术，她就有希望再怀上一个孩子，并且获得丰厚的回报。他们还保证这只是一个小手术，几乎不会有任何的风险。一生窘困的迪顿女士接受了“专家”的建议。随后，一个保罗·迪顿的克隆体胎儿被植入她的体内。十二人议会一直在暗中监视，直到2029年，《杀出重围》的主角，保罗·迪顿的克







57.改造人在各行各业都获得了优势，即使是飞行器驾驶员也需要通过改造技术来加速神经反应
58.即使是经常见面的同事兼朋友也对全身性的器官改造心存芥蒂
59.特殊视觉功能可以帮助你预先判断射击的时机




60.改造技术的支持者大多衣着华丽
61.这张图上可以看出生化器官改造后的手臂明显异于正常人

隆体JC·迪顿从迪顿女士体内降生。5年后，十二人议会又制造了新一代的克隆体艾利克斯·迪顿和比利（Billie）。

2035年，继承了启示会的所有权柄的十二人议会成为了亚洲、东欧和南美的实际主宰。他们背信弃义地杀死了迪顿夫妇，并将他们的死亡伪装成一次车祸。保罗·迪顿被送往联合国联合反恐局，并在2050年接受纳米器官改造，成为纳米器官改造技术的第一个成功样本；而JC·迪顿被送往瑞士的学校，他在2052年也接受了纳米器官改造，同样成为了联合国联合反恐局的特工。

在2052年前后，纳米器官改造还是一项不太成熟的技术，社会主流人群大多对这项技术敬而远之，只有极少的人接受了纳米器官改造，而没有死于基因排斥的人更是少之又少。根据十二人议会对保罗·迪顿的生理与医学分析，保罗·迪顿之所以从未表现出对纳米机器人的基因排斥，是因为他的体内缺乏所有类型的H类免疫球蛋白。

器官改造技术的政治和社会影响

虽然器官改造技术人类的贡献是显而易见的，但是很多人都担心这种技术可能会被别有用心的人利用。在21世纪20年代，生化器官改造已经成为了一项被广泛应用的技术，而改造人与普通人之间的鸿沟也随之产生。改造技术的支持者大多身着文艺复兴气息十足的古典范服饰，而反对改造技术的人则偏好现代气息的服装。著名的反改造人组织包括威廉·塔咖特的人权前线组织和桑德斯的纯净者至上组织。改造技术的反对者们最担心的问题是：由于生化器官改造技术使改造人获得了远远超出常人的能力，所以正常人再怎么努力也无法与改造人相提并论，人类天生的技巧与禀赋都失去了意义，最终整个人类社会的秩序都将被改造技术所颠覆（我们在《杀出重围——人类革命》中就看到了这样的景象，没有强化社交功能组件的人在金融业内无法生存，精锐的正常人士兵根本无力对抗强化人战士，大量民众出于对改造技术的惊恐而围攻生物科技公司）。

早期的生化器官改造大多以类似假肢的大型生化器官的形式存在，改造人基本都会用生化器官取代原有的器官，与正常人在外形上区别非常明显。但在21世纪50年代，绝大多数的生化器官都在体积上被大幅度压缩，它们不再取代整个器官，而是成为了依附在器官上的一个小组件。不过在2052年的时候，改造人的境遇却大不如前。生化器官改造的接受者被正常人当成二等公民看待，改造人必须在政府注册登记，甚至连进机场都要经过单独的安检系统检查。很多场所都不允许改造人进入，而那些“正常人不得入内”的场所实际上是限制改造人行动的手段。

而与此同时，纳米器官改造技术的出现进一步加剧了生化器官改造人的恶劣处境。在21世纪20年代，由于生化器官改造人的超人能力，正常人与生化器官改造人之间存在着不可逾越的沟壑。可是30年后，则是纳米器官改造人与生化器官改造人之间出现了裂隙，纳米器官改造人不但获得了超凡的能力，还依然能维持着自己“正常人”的外形，这巨大的优势顿时让生化器官改造人成了彻底的弱势群体。2052年起，纳米器官改造开始在全世界范围内推广，用了20年时间便彻底地取代了生化器官改造技术。即使是圣殿骑士团这样激进的反器官改造组织，也开始默默地接受纳米器官改造技术。

Deus Ex HUMAN REVOLUTION
后记

“杀出重围”系列给我最多的感受，不是那个近未来世界的萧瑟，不是弥漫的赛博朋克风设定，而是前后两个制作组的诚意与执着，散布在游戏中各个细微之处的诚意与执着。在2000年那个佳作辈出的年代，离子风暴工作室精心打造的《杀出重围》开创了混合第一人称射击游戏与角色扮演游戏的一个传奇；而在急功近利与浮躁笼罩着游戏开发这个行业，新游戏的开发周期普遍不到一年的时代，Eidos蒙特利尔工作室用4年磨一剑的精神延续了《杀出重围》的传奇。

虽然推广游戏是件很吃力不讨好的事情，但是《杀出重围——人类革命》真的很值得去体验一次甚至多次。这个游戏不单有着上佳的游戏体验，还承载着延续自上个世纪末PC游戏黄金时代的那种把游戏当做艺术品来精雕细琢的精神，在浮躁的2011年越来越少见的一种精神。

在此向Eidos蒙特利尔致敬，感谢你们献上的杰作！



3DS vs. PS Vita

任天堂后花园最艰难之战

无论你承认或是不承认，2011年的TGS已经成为两大掌机的主战场，以至于让其它产品相形失色。

■策划 本刊编辑部 执笔 基督山败狗

今年TGS那一周，可以视为是3DS与PS Vita这两部次世代掌机的第一次实际交锋。虽然一个已经上市大半年，一个只是在12月17日才会有日版发售。但比3DS慢了快一年的PS Vita自E3公布细节尤其是售价以来，毫无先例的让索尼坐上了"业界良心"这个怎么看都与其不怎么合拍的宝座，而TGS是PS Vita上市前最好的一次宣传途径，同时也是任天堂为年末狙击PS Vita预热的最佳时机。

正在领跑的3DS前景不妙，而任天堂在重重困难之中也确实拿出了足够力道的反击利器；至于索尼，空前强大的首发阵容以及宛如火星科技一样的PS Vita本身，就是其立足之本。自1989年以来，掌机市场一直是任天堂独霸天下的后花园，无论家用机市场如何起落，在掌上游戏市场中，至今没有任何一个人可以把任天堂逼到如此窘境。

或许，任天堂霸占了20多年的掌机市场，这次真的可能沦陷。

那场没有硝烟的战斗

虽然任天堂不参展TGS，而索尼极其看重TGS对PS Vita的宣传作用，仿佛两部掌机在TGS上的重视程度完全不同，最后的反馈是PS Vita更加出色并不奇怪。但9月13日任天堂费尽心思筹备的发布会，其实可以看出岩田聪还是想尽可能的压低TGS对PS Vita的造势，力求在气场上彻底压住对手的。而在TGS的会场上，从这个角度来说，确实又是两部掌机第一次交锋。

新旧国民游戏护航的3DS

《勇者斗恶龙X》会有3DS版，《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》登陆3DS，并且《怪物猎人3G》将在PS Vita发售前一周上市，右摇杆外设得到各知名制作人的肯定，售价只有1500日元。任天堂第一方多款大作将从11月开始陆续上市，众多第三方游戏会在圣诞商战到明年春季发售。在TGS正式开展前，任天堂拿出了几乎最强的武器，目的只有一个，就是压制12月17日上市的PS Vita。

客观的说，任天堂在经历了3DS首发失败、后续游戏青黄不接长达半年、定价过高被迫拦腰砍断大降价等众多问题后，这一回的反击确实很漂亮。尤其是稳住当前的第三方大作，几乎各大公司都有靠谱的游戏在未来半年于3DS上发售，确实给了市场很大的信心。而新时代的国民游戏"怪物猎人"系列连续两部作品都推出3DS版，几乎让人感觉索尼要败。

在TGS的现场，《怪物猎人3G》的试玩台爆满程度，绝对不输PS Vita。可见"怪物猎人"策略还是很见成效的，有新旧两大国民游戏护航，看起来日本市场暂时无忧。

但是从TGS的现场来看，又实在让人一些担忧。除了对3DS支持力度最大的Capcom（《怪物猎人3G》和《生化危机——启示录》确实很火），像世嘉、光荣TECMO、史可威尔艾尼克斯、NBGI、Konami这些公司，在3DS上的投入其实是很有限的，《节奏怪盗R》等少数可以试玩的3DS游戏虽然品质应该还算不错，但实在是达不到一线大作的水平，对于主机的销量的提升，最终还是要靠任天堂自己强大的第一方作









1.连降雨都无法浇熄玩家的热情
2.PS Vita的屏幕显示效果相当出色
3.比起3DS那无法传达给观众的3D效果，PS Vita的背部触摸元素更容易展现给玩家
4.无论何时TGS的PS Vita展台都人满为患






5.当年的NDS造型老土，机能落后，仍能凭借“异质”概念大获成功，同样的事情会发生两次么？
6.《神秘海域——黄金深渊》是PS Vita的一张王牌
7.《怪物猎人3G》的画面经过了特殊的雾化处理，使其更适合3DS显示
8.“如PS3般的画质”在《Dark Ques》里尤为明显，与PS3版的联动十分出彩

品。

另外一方面，在日本市场上的新国民游戏其实是“怪物猎人便携版”系列，而非“怪物猎人”正统系列，Capcom这次的叛逃明显留了后路，虽然这两款游戏的消息一出就让各国媒体反应强烈，但从正统作品的影响力来看，充其量只有便携版的四分之一，最终能够对战局产生的影响，远不如我们下意识所认为的那么大。

如果TGS可以决定战局

如果TGS的现场反应就是市场的实际反应的话，那么PS Vita就必然赢了。由于主机还没发售，所有厂商的PS Vita游戏都必须在索尼展台试玩展出，从现场来看，4天下来一直水泄不通的PS Vita试玩台很能说明问题。

索尼对于PS Vtia的准备十分充分，在硬件设计上延续了自己的理念同时，又针对3DS各项弱点进行了精确打击，可见PSP的起死回生给索尼迎来了喘息的时间，而对PS3和PSP的充分检讨则让PS Vita变得足够成熟。所谓吃一切长一智，曾经NDS的优势已经成了现在PS Vita不可缺少的功能，多点触摸和背部触摸点则是3DS无法提供的功能，玩家可以在TGS零距离感受到PS Vita的这两大优势，可谓一把尖刀直插3DS的软肋。而让不输PS3的游戏画面呈现于掌机屏幕之上，是索尼所能提供又一项核心优势，这也是3DS完全做不到的。没错，PS Vita是没有3D显示，但这是3DS惟一的优势，从触控到无线网络到社区服务再到游戏画面，PS Vita都拥有明显的优势，甚至连游戏续航时间都不落下风。

当然，强大的硬件对一部掌机来说并不一定意味着成功，索尼在首发环节明显吸取了3DS的经验教训。首先是推出可以简单将PS3游戏移植PS Vita的开发套件来降低第三方的成本，同时促成跨平台联动。其次是首发游戏数量众多，而随后陆续上市的游戏数量也远远超过3DS。定价这个漂亮的反击已经无需多言。虽然由于产能和资源的限制，首发只面向日本市场，略显保守，但也显得稳扎稳打。面对任天堂这种对手，稳妥前行毫无疑问是个好选择。

在本届TGS上，由于是在本土第一次亮相，不光游戏媒体频繁曝光，连大众媒体也把PS Vita当作重要新闻报道，现场夸张的试玩队伍也成了这部主机当前成功之处的最好诠释。《神秘海域——黄金深渊》的试玩队伍毫无疑问是本届TGS最壮观的——只要开始排队，10分钟之内必然让工作人员举牌告知来晚的玩家停止排队。现场80余台试玩机，不管是你听说过的游戏还是最新公开的续作，试玩等待时间几乎都在一小时以上，而更加可怕的是，只要你试玩了PS Vita的游戏（根本不用是《神秘海域——黄金深渊》这样的画质招牌，随便哪一款都可以），再去对面的世嘉展台玩3DS游戏，你会发现自己竟然有着如此大的落差感，手中的3DS游戏显得无比的小儿科……

这话或许不好听，但当你在掌机上体验了PS3级别的游戏以后，再拿起3DS玩最多有Wii画面级别的游戏（实际上绝大多数游戏最多能有PS2甚至DC游戏的画面水平），这种落差真的很难以忍受。

PS Vita的画面优势到底有多强

提到游戏画面多么多么好，肯定有人跳出来说游戏的精髓在于游戏性，而不是所谓的画面，你们这些只看画面的人真没内涵，根本不懂游戏云云。但对于普通消费者而言，画面必然是游戏的一部分，画面好不意味着游戏好，但必然是可以给游戏加分的因素，再说游戏画面水准的高低与游戏性并没有直接冲突。从TGS试玩的结果来看，认真做好游戏画面、力求实现PS3画质水准的游戏，在游戏性环节也都做得不错，而且可以清晰地发现索尼对于第三方游戏的开发指导下足了功夫，可以预见首发游戏以及主机发售后不久上市的游戏，在展现PS Vita特性方面都会有很突出的表现。

就画质而言，客观来说PS Vita还不至于100%实现PS3当前的水准，即使借助于小屏幕优势也不行。但当前PS Vita的游戏画面，比较好的那几款，比如《神秘海域——黄金深渊》和《真三国无双NEXT》，基本上都足以干掉PS3早期游戏，平均水平比较下来也可以简单地认为PS Vita的画面与PS3早期游戏画面的水平是一个档次的。《真三国无双NEXT》的画面对比《真三国无双6——猛将传》，只是在纹理细节和物理细节以及背景精度上存在劣势，不仔细对比的话看起来就是一个档次的游戏画面，而且试玩中完全没遇到过同屏幕显示人数过多而拖慢的问题，帧数一直很稳定地在60帧附近。《神秘海域——黄金深渊》看上去要比PS3版的初代强，当然比《神秘海域3》还是要差不少的。

在游戏设计方面，《真三国无双NEXT》充满各种创新，灵活运用了了PS Vita的全部特性，对于这个死气沉沉的系列来说十分难得，《神秘海域》也充分利用了屏幕和背部触

摸功能来简化操作，《Dark Quest》这款游戏则将推出PS3版实现跨平台联机，这款“暗黑Like”游戏同样很好的利用了PS Vita的网络功能。至于《山脊赛车》的PS Vita版，万年首发游戏这次真是没给任天堂留面子，各方面都超过3DS版好几个档次。加之PS Vita的握感比预想中要好，虽然造型不及PSP出色，但采用的OLED屏幕显示效果十分出色，颜色亮丽鲜艳，960×544的分辨率在5英寸屏幕上看起来十分细腻，也给游戏画面加分不少。

就今年TGS上的表现来说，3DS只在《怪物猎人3G》上有亮点，而PS Vita则几乎是完美的。如果不是考虑到任天堂还有着强大的第一方大作阵容，可能没人会相信现在的3DS可以压制住PS Vita。但展会与市场还是有一定差距的，并不是性能强、前期准备充足就会赢，PSP输给NDS的案例还历历在目，而任天堂从辉煌中迅速衰落也有其自身结症。从索尼的进步与任天堂的衰落以及外部环境的变化下，这一次掌机战争，胜负也并非如TGS上那般明晰。只是任天堂目前的窘境，确实留给了索尼足够的机会，让其有可能用PS Vita取得一次还没有人做到过的成功。

所谓人无远虑必有近忧

NDS时代，PSP的来势汹汹即便现在回首依然印象深刻。3DS与PS Vita之争，在此时此刻与当年又是何其相似，但其背后的意味又有着迥然不同。历史的相同之处实在是令人匪夷所思，任天堂手中的武器在6年之后，依然在性能上明显处于下风，在两部掌机正式交手之前依然是不被人看好。但是不同之处却让天平明显比NDS时代更加平衡……

首先是3DS的仓促出击和错误的首发策略让NDS的继承者至今灰头土脸，同时索尼让PS Vita成为火星科技产品的根本性因素——低廉售价，给了低价=低性能的任天堂一道响亮的耳光。让掌机的性能与同时代家用机几乎相当本来就很令人惊讶，而售价控制在如此亲民的249和299美元，直接让当时价格相当但性能差了几倍的3DS变得异常尴尬。可以说，本世代一来，索尼第一次打出这么漂亮的牌。

现在的市场环境是欧美PSP全面失守，却在日本大反扑，不仅在2011年内销量压过对手NDS，还在很长一段时间内一直压制新发售的3DS，直到任天堂意识到大事不好，几近拦腰砍断的降价政策实行以后，才得以反制PSP。

但是，即便现在每周拿着还算符合3DS身份的销量，但这种完全靠价格优势、毫无底力的销量领先，实在是让任天堂自己也觉得信心不足。

过于成功与始料不及的大衰退

3DS相比NDS，最大的弱点可能不是性能如何不及对手以及第一方大作投入不足，更可能是无法取代的游戏模式这一根本性的优势不复存在。这才是3DS最大的隐患以及竞争力不足的根本原因。当你拿不出别人无法提供的娱乐体验的时候，就陷入了拼画质这种红海市场，这完全不是任天堂的长项，举步维艰也就不奇怪了。而造成任天堂陷入这种泥潭的原因，恰恰又是NDS以及Wii的过于成功。

NDS发售的时代，虽然技术上符合任天堂“只采用成熟技术”的策略，但是从用户习惯而言，触摸还是一个很新鲜的概念，当时对手PSP没有触摸，这意味着很多巧妙的游戏体验只能由NDS来提供，PSP就算画面比NDS厉害再多也白搭。同时，任天堂本身的主打游戏又很适合触摸这个操作模式，很容易做出亮点。

另外一方面，触摸对于传统的非玩家群体，在降低游戏门槛和提升操作亲和力上具备极大的优势，这成功地把NDS推向了更广阔的市场，也让一些看起来不算游戏的游戏意外成功。这让只能在传统玩家群体里奋斗的PSP在用户基数上就吃了一亏。日美欧的一般用户又不需要什么MP4这种只在国内才较大需求的东西，PSP的移动娱乐终端思路很受限制，UMD电影等配套娱乐体系一败涂地。

Wii同样也是用成熟技术成功吸引了非玩家群体的关注，对体感和触摸研究投入很早的任天堂，凭借自身的游戏制作功底和对这两个概念的深入把握，在初期的几款第一方作品里把Wii的优势发挥得淋漓尽致，把微软和索尼提供不了的乐趣传递给了玩家，造就了两个市场的巨大成功。但是隐患也恰恰来自于Wii和NDS令人恐怖甚至史无前例的成功……

任天堂没能把蓝海用户转换成真正的游戏玩家，对第三方的引导不足也让他们在触摸和体感两方面都没走对路，没能给他们的游戏赋予新时代的元素，结果市场上充满了生硬结合的各种奇怪游戏，甚至毁掉了不少老牌子，“三坟”的“美







9.在掌机平台能看到这样的光影效果让人感动
10.独特的上下屏显示方式的确可以给玩家提供别样的乐趣，但这寒碜的贴图和多边形……
11.怪物猎人3G是今年Capcom展台最重要的展出

誉”让赚不到钱的第三方很快就离开了Wii和NDS。即使你有最多的用户，但你的用户不能让合作伙伴赚钱，又有何用？

任天堂依靠成熟甚至有些落伍的技术，把握到了游戏市场的新切入点，但是却没能做好新市场带路人的角色，没能让第三方明白如何做新时代的游戏，也没能让新时代的玩家黏着下来。结果Wii和NDS的用户存在大把的一次消费者，就好像买了一个单次消费的玩具，再也不买其他游戏。任天堂自己也意识到了这个问题，但却没能预料到Wii和NDS撑起的空前巨大的市场衰退得如此之快，而意识到大事不好的时候，就再也无力远虑，只能拼命解决近忧了。

所以我们看到了Wii一夜之间进入末期，几个月没有一个像样的游戏，任天堂自己不做Wii的游戏，第三方也不做。NDS同样在2010年下半年开始三五个月没一个可以称作差强人意的货色。任天堂可能在2009年就意识到问题之严重，把全部精力都用在了NDS的替代者3DS身上以及Wii的接替者Wii U身上，其结果就是自己跟随第三方一起几乎完全放弃了造就自己本世代霸主地位的两部机器。

这一被迫而为的战略性撤退，恰也彻底让所有日系厂商都投入了PSP的怀抱。高清主机成本高赚钱难，Wii和NDS成本虽低但一样赚不到钱，索性给PSP做吧，结果任天堂自己一手造成了PSP的起死回生，无数高质量的低清日系游戏生生让PSP在日本重燃生命之光还越烧越旺。

愁愁愁

随着《阿凡达》兴起的3D显示似乎让处于进退维谷中的任天堂找到了新的突破口。任天堂很清楚NDS赢在异质市场，跟索尼拼技术那是自寻死路，裸眼3D可能不是一个最佳选择，但是他们已经别无选择。

不用戴眼镜确实是个很受用户青睐的技术，但是头都不能随便动实在是让人玩起来太累。而这还只是买了机器的人才能了解的问题，更大的问题在于不管是哪一类玩家，都对游戏的3D显示兴趣索然。这首先是因为3D显示目前并没有给游戏体验带来本质提升，甚至有很多玩家觉得这样的显示模式反而降低了游戏乐趣。纵深感更强纵然不错，但是对于玩法来说，至今没能看出任何一款游戏能让借助3D显示让玩家体验到前所未有的乐趣。这与当年NDS的触摸相比，只是一个锦上添花的功能，绝非没他不行的核心竞争力。

再者，就算3D显示很棒，任天堂也没法把这个东西顺利的传递给玩家。无论是游戏截图还是视频，你都没法把3D效果直接传递给玩家，我冲着一堆传统显示的宣传素材，怎么能够看出来3D效果之后的生动模样？没错，有了3D纵深效果以后，大部分游戏的画面确实生动、真实不少，但是我只有买了3DS之后在eShop网络服务里下载3D版宣传视频才能看出来。没买3DS的人他们除非去借一台机器不然永远不知道3D显示的游戏好在哪里。触摸时代可以通过宣传视频的剪辑轻易让用户看出来它的不同，但3D时代却完全无法传递3DS的核心竞争力，想想就觉得惨。

而反观PS Vita，触摸屏和背部触摸板的多点触控轻轻松松就能宣传给玩家，让他们看出来比3DS的触摸厉害在哪里。没有触摸优势以后，3DS的3D又没法让没买机器的玩家接触到，而PS Vita那堪比PS3的游戏画面可是玩家实实在在看在眼里的。宣传是一个很重要的阵地，3DS的优势根本体现不出来更传递不出去，而劣势却被PS Vita的优势当靶子打来打去，任天堂的股价和营收不往下掉才奇怪。

现在任天堂莫名其妙的想讨好第三方，把首发的空间都留给他们，结果各种烂作充斥市场不说，游戏数量还少得可怜，3DS的首发优势就这么被任天堂浪费了，后来被逼着降价，其中的无奈，每个人都看得清楚。更进一步讲，没有第一









12.可以看出《怪物猎人3G》的展台也经过了精心布置
13.世嘉展台也有3DS游戏，可获得的关注明显就少了很多
14.TGS的一大特色就是可以看到各种日厂街机作品
15.这可怜的多边形数目，猎人们什么时候才能有套高清的衣服穿
16.本世代日厂先头兵的Capcom最近有些不思进取了













17.如何让那些没见到实机的玩家感受到3D的震撼，这是3DS一直面临的难题
18.索尼的一大优势在于产品线的丰富
19.虽然双摇杆是我们早已期盼的，但真正出现在我们面前的时候才似乎发现PSP那种“不对称美”才更胜一筹
20.PS Vita强大的社交体验，当然对于国内用户来说，这些可能都是浮云
21.有裸眼3D掌机，我有更加拉风的头戴3D显示器，这并不是那个光靠触摸就能赢天下的年代了
22.这个为《怪物猎人3G》打造的外接摇杆颇有些反讽意味

方大作、全部指望第三方，何尝又不是仓促上阵准备不足的表现？把杀手锏都留到年底等着对付PS Vita上市虽然是个正确选择，但放掉没有竞争对手的初期优势，不也说明任天堂根本没有余力在首发期拿大作出来吗？

好在TGS前的发布会，任天堂成功笼络到了Capcom的支持，背后给了多少好处不知道，但《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》终究让3DS的底气足了不少，《勇者斗恶龙X》3DS版的发售日虽然遥遥无期但至少让人感到踏实了不少，毕竟这张王牌还留在了任天堂阵营，没有出现N64时代的大叛逃。任天堂本身的几大长卖游戏都将在年底岁初上市，至少可以让3DS保住一时平安，保证圣诞期间的销量爆发，不至于被PS Vita的首发压倒。

毫无疑问，年底的难关3DS并不难熬，真正难的是2012年，届时任天堂不仅要愁3DS在硬件基础各方面落后于PS Vita，还要在传统玩家市场上拼刺刀，更要花心思去推即将上市的Wii U，怕是岩田聪得愁白了头。

结语

两部新时代的掌机在TGS上的交锋，结果应该是索尼获得了一次小小成功。距离PS Vita发售还有两个月的时间，任天堂已经布局完毕，而他手中的第一方主力游戏很少失手。相信2011年底让3DS的销量实现一次爆炸性增长并不会有什么意外。PS Vita的首发从现在的预约量来看也绝对不会失败。次世代掌机的看点其实并不是3DS“大暴死”（根本不可能出现），而是看索尼如何在短期内追赶届时可能接近400万的销量差距（日本），能不能强拆掉任天堂后花园的那堵墙。被百年老铺霸占了几乎整个现代游戏史的掌机市场王冠，或许这一次并不能落入他人之手，但至少应该大为失色一次了。P

2008年8月，游戏蜗牛挟《九阴真经》在德国莱比锡展上正式亮相，以“真武侠”为招牌，赢得了无数关注度，而在经过了无数次跳票之后，2011年10月8日，《九阴真经》正式开启了区域性封闭测试。作为一款吊足了玩家3年胃口的武侠网游，《九阴真经》终于开始亮出它的底牌。那么经过简单的测试之后，《九阴真经》有哪些特色呢？让我们简单来看一下吧！

网游评测：九阴真经

游戏名称：九阴真经	官方网站：http://9yin.woniu.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：区域性封闭测试（2011年10月8日）
开发公司：游戏蜗牛	运营公司：游戏蜗牛
总体印象	
优点： ● 高自由度的武侠套路设计 ● 充满新意的无等级成长系统 ● 无处不在的中国风场景	缺点： ● 游戏节奏相对拖沓 ● 人物质感不足
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	

独具特色的人物创建系统

可能是为了创造出更为真实的武侠世界，《九阴真经》在人物创建系统中下了一番巧心：它为玩家设定了百家姓取名系统，规定玩家在其条条框框之下设计人物名字。虽然关于这一点可能会有玩家认为游戏自由度不够，但也让你在进入游戏之初就获得了一份先天的代入感。

除此之外，在创建人物时，你还能够选择剧情，虽然目前只开放了凤凰誓，但从创建人物界面还能看到有天山洗剑录、燕飞阑珊、君子传奇、剑无名、血心六大剧本等待玩家探索，每一个剧本将要求玩家有不同的出生地、门派、性别。除此之外就是简单的人物形象设计系统——关于这一点其实并不用太纠结，在你完成新手任务的过程中你就会不断获得新的装束发饰。

惊喜，距离经典却差了那么点

不得不说，你总能在《九阴真经》的细节中找到惊喜，而最能体现这一点的就是音效部分。

从你进入武馆学习初级格斗技巧时，《九阴真经》就会在进入战斗后适时将背景音乐切换成更有紧张感的音乐节奏。在整个游戏中，《九阴真经》大量采取了古代乐器来演奏游戏音乐，让你能够轻松投入到古代的江湖世界中。而更有诚意的是，你甚至能够在不同的地图听到该地方的纯正方言。比如你是唐门弟子就能听到纯正的四川话！相信这一定设置一定能够让不少玩家更倾向于投入自己的家乡门派。

但仅从音乐来看，《九阴真经》距离经典还差了点火候，考虑到它尚处于激活码测试阶段，也无需过于苛刻。

树影婆娑水雾缭绕

一款游戏能不能第一时间吸引到玩家，可能就在于它的游戏画面。虽然在人物创建的自由度以及人物质感上，《九阴真经》并没有显示出太大的优势，但在游戏场景的设计上，它却做到了“美轮美奂”这4个字。干净细腻的水面光影效果虽然可能让习惯韩国网游的玩家不屑一顾，但在国产游戏中却绝对称得上翘楚，低品质画面与高品质画面能让你获得完全不同的游戏体验，所以如果你是一个画面控，那么不妨把游戏配置拉高——即使你的电脑配置不高也无需担心，这款游戏对于配置要求并不高。

你不能忽视的游戏亮点

“无等级”这恐怕是《九阴真经》最大的卖点。的确，在游戏中你可以通过修习武术、完成任务、更新装备等途径来提升自己的实力，但无需受到经验值的束缚。但这并不意味着你就可以一蹴而就。你只有通过完成大量的任务才能够最快速度提升你的实力，在这一过程中你就需要耗费不少时间，这也就尽可能杜绝了RMB玩家用钱速成一个极品号的可能。

而除此之外，作为武侠类MMORPG，最让人关注的无疑就是它的技能系统。在游戏中，共分为防御、虚招、实招、怒气四大攻守基本模式，你可以根据自己所学自己设计连招，而你的防御也将增加你的怒气，从而释放出威力更大的怒气大招。正是因为这样的设定，恐怕你很难在其中找到一个用脸滚键盘就能无敌天下的门派。不过复杂的技能系统即是优点也是缺点，不少玩家还处于懵懵懂懂状态就已经学习了一批新的技能，这难免会让他们浪费不少时间。


人物创建剧本


充满生活情趣的交通工具


让人惊艳的水体光影效果


相对于出色的景致，人物显得有些单薄

在经过了4年的开发时间之后，《九阴真经》测试表现出了极高的完成度，虽然在任务设计、人物称呼上（比如NPC不会分辨你的性别，一律默认你为男性）还存在一定的Bug，但都不是不可弥补的硬伤。由于时间有限，笔者并没有体验到其中的奇遇系统，但从目前体验到的内容看，你还是可以相信——4年的等待是完全值得的。

《梦幻武林》是由逸海情天研发并自主运营的一款回合制武侠网游。以中国传统的武侠文化为游戏背景，穿插了金羽梁黄小说中许多经典情节并还原了许多小说中的江湖爱情故事。官方表示，《梦幻武林》将让玩家在侠骨柔情的游戏世界中，书写一段荡气回肠的江湖情怀。

网游评测：梦幻武林

游戏名称：梦幻武林	官方网站：http://www.51wulin.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：删档封测（2011年10月14日）
开发公司：逸海情天	运营公司：逸海情天
总体印象	
优点： ● 画面表现力好 ● 新手指导完善	缺点： ● 宠物玩法缺少亮点
推荐度（满分10）：★★★★★★6（推荐）	



从登录界面就可以看出《梦幻武林》的画面风格偏日式卡通。不过由于该作是回合制游戏的缘故，所以在人物个性化方面表现比较一般。虽然有纸娃娃等个性化方面的设定，但创建人物时10种大众脸的选择，多少显得有些过时，不过精美的头像可以为其增色不少。进入游戏后的画面显得十分精美，该作虽然属于2D游戏，但每个场景，每栋建筑，每个怪物显然都是经过精心雕琢的，很有立体感，人物的动作也十分流畅，甚至连每个角色衣袂飘扬的细节也不尽相同。

游戏中的声音表现比较一般，重复的配乐不少，而相似的乐曲更多。音效部分至少可以听到跑动时的细微脚步声与路旁的虫鸣鸟叫声。在操作方面，该作还是比较容易上手的，即便是第一次接触该作的新人玩家，也可以在新手引导下从容不迫地开心游戏。不过该作的宠物系统却不是很完善，尤其是正常游戏时，宠物等级与人物等级始终存在一定差距，这为玩家在野外Farm时制造了不少困难。而且即便是同等级情况下，该作的宠物也显得相当“脆皮”，甚至一场战斗中都撑不住几个回合。相比宠物系统，该作的武功系统就显得有意思的多。只不过这些武功不是用经验来进行升级的，而是需要消耗悟性。

总的来说，该作的画面渲染和表现力十分出色，而且带有浓厚的中国韵味。只不过目前版本中，该作与其他回合制网游相同的地方比较多，因此对于该作后续版本的内容有待观察。

《三国战魂》是软星科技打造的一款三国文化的3D网游作品，据官方表示，《三国战魂》历经5年开发，取材于《三国志》正史为游戏故事背景，并在三国时期民间野史的基础上去粗取精，融入了仙道南华等仙侠元素，打造了一个带有奇幻色彩的三国世界。

网游评测：三国战魂

游戏名称：三国战魂	官方网站：http://sg.ztgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：删档封测（2011年10月17日）
开发公司：软星科技	运营公司：巨人网络
总体印象	
优点： ● 画面较为精致	缺点： ● 人物动作不是很流畅 ● 低画质下画面过于粗糙
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



《三国战魂》采用了时下主流的3D画面，结合了全新的动态光照渲染技术，画面看起来更加自然。该作的画面很精致，场景、环境细节丰富，表现力强，只是人物模型略显粗糙。不过即便是玩家开启了最高画质，该作与韩式游戏的画面仍然有一定差距。而且该作对于机器的配置也有一定要求，不是随便一台机器就可以开最高画质进行游戏的。

在操作方面，游戏可以选择3D视角或者锁定2.5D操作模式，当然，锁定2.5D模式的时候，会比选择3D要流畅一些，想来这也是和优化有一定关系。具体的操作上，该作还算比较简单的，大部分教程都是以图文相结合的动画为主，所以即便是新人玩家也可以在很短的时间内熟悉《三国战魂》的操作方法。因为是由名著改编的网游，所以国内玩家对于游戏的背景已经十分熟悉了，更何况还有自动引路、任务追踪等功能进行辅助，因此不存在卡任务的现象出现。

另外游戏改变了传统的三国网游的形式，名将与文臣将化为特别的战魂，与玩家一同成长。而且战魂还有进阶与技能、天赋树等系统，它与其他网游中的宠物系统比较相似，但又不大相同。另外历史战役也被改编为副本出现在游戏中，除了还原历史战役之外，还穿插了一些稗官野史在这些副本中，让玩家的副本之旅也充满了乐趣。而且游戏副本的组队十分便捷，只要选择对应的等级副本就可以自动进入分配队伍环节了。

最后值得一提的是御空符等物品的出现注定该作是一款免费游戏，希望该作的商城对游戏的整体平衡性影响不要过大。



■重庆 小鸭

我们有的不只是画面

——从《剑灵》看韩国网游的发展之道

一提到韩国网游的特色，许多玩家第一反应就是画面。的确，从早期的《精灵》到曾经大红大紫的《永恒之塔》再到现在的话题大作《TERA》与《剑灵》，韩国游戏人无不为我们展现了一个在当时技术允许的情况下所能达到的最为瑰丽的虚拟世界。画面是最能体现韩国网游技术的方面，但在有时候它也成了束缚它的一到屏障。过于注重视觉效果却忽略了游戏本身内涵，使韩国网游被戏称为了“泡菜游戏”。但既便如此，在漫长的时间长河之中，我们依旧不能否认韩国网游一直在尝试着改变自己的游戏风格，增加其游戏内涵，他们摸索到了正确的路线么？他们距离世界一流网游又有多远，让我们就以《剑灵》为突破口，探寻韩国网游的发展轨迹吧。

画面：从未停止脚步

画面，并非是韩国网游的固有优势。对于许多玩家而言，第一次接触的韩国网游可能就是《传奇》，显然，那并非是一款以画面作为主要卖点的游戏——事实上以当时的技术，根本不能奢谈画面。所以当不久之后《精灵》与《奇迹》将真正意义上的韩国网游带到我们面前时，终于有人开始正视韩国网游在画面渲染上的能力。

近年来，一贯以画面著称的韩国网游就大作不断，《洛奇英雄传》《TERA》《剑灵》在各大游戏展上即使仅仅依靠了画面以及各种肉弹收获了无数的目光。而《剑灵》更是早在2008年时就甚至在没有游戏名字的情况下引起了外界的关注。它让媒体闻风而动，开始大肆挖掘这款神秘之作的更多消息，然而由于尚处于开发期，这款作品一直被NCsoft作为最高机密“严防死守”，以至于长时间以来外人甚至无法窥得它的名字。

一直以来，创造出《剑灵》的NCsoft所推出的MMO作品向来以画面华丽唯美著称，而其产品世界观和定位也大多以偏欧美奇幻风格为主（如“天堂”系列与“激战”系列），间杂以魔幻超现实的主题（如《永恒之塔》）。相信许多中国玩家还记得当时《永恒之塔》曾经带给我们的惊艳，而相对于过去强调“真实性”，这一次NCsoft为了配合《剑灵》的东方武侠题材，首次采用了水墨画风格，通过Writing渲染来强化表现游戏特色，充分利用虚幻3引擎，加入了更多的实物渲染。

如果你曾经是《跑跑卡丁车》《街头篮球》《QQ音速》等游戏的玩家，那么一定不曾对它陌生。可以说，推动韩国网游画面不断进步的根本原因就在于韩国游戏人更愿意尝试创造不同的画面效果，以满足不同玩家的需求——当然，这往往也就意味着你想要100%体验某一个游戏世界，你就需要一台过硬的电脑。

代入感：注重剧情与角色塑造

长久以来，“代入感”这种听起来玄之又玄的因素一直都是韩国网游的软肋，而这恐怕首先要归罪于游戏剧情的薄弱。被以《魔兽世界》这类网游所宠坏了的玩家也许能接受自己懵懵懂懂一知半解













（左上图）人物与场景恰到好处地融为一体
（下左图）剑士
（下中图）气功师
（下右图）刺客
（右上图）人物的动作十分流畅
（右下图）细节是《剑灵》强调的部分

地去闯入这个游戏世界，却很可能无法容忍一个没有庞大剧情作为支撑的虚拟世界。对于许多玩家而言，留在一款游戏中的原因无非就是这款游戏是否能够为你带来“代入感”。而这偏偏是偏重画面而不注重剧情的韩式网游所欠缺的。当你已经习惯于一个“随便把某个NPC拉出来，都能把他的故事写一本书”的游戏时，你怎么可能再去习惯一个所有背景故事用一个网页拖拉5分钟就能看得一清二楚的游戏？

在《传奇》时代，因为游戏主题是PK，因此这一问题并没有成为游戏的主要软肋，但当《魔兽世界》改变了游戏界的规则时，韩国网游却显得有些没反应过来。

而也许，这一情况最终会由《剑灵》为你颠覆。

借助强大的引擎能力，《剑灵》从设计开始就是以电影级的叙事风格进行打造，《剑灵》拥有不逊色于次世代PS3、Xbox360级别的主机画面，在各个过场动画中均以真实游戏画面进行即时演算，这就避免了以往网游动画中千篇一律的固定动画表现形式，玩家可以看见自己的人物，穿着自己搭配的服装造型在一幕幕游戏场景动画里粉墨上演，代入感极大的增强。

在《剑灵》的设计者在研发日志上开篇名义曾经指出：我们第一目标是带给玩家前所未有的体验。正如他所言《剑灵》游戏一开篇其华丽的画面就能让你感受到如同CG画面一样的游戏体验，它更像是一出精采的电影或戏剧，而你就是其中的主角。整个游戏背景的主题自始至终都颇为连贯，当玩家是身为复仇的角色，到最后也会是以复仇为最终目标。

所以只要你愿意，你完全可以创造自己的故事剧情。而这可能是你在过去的韩国网游中所无法体验到的。

开地图、接任务、打怪……这应该是许多网游的老套路，由于不注重任务系统的设计，不少玩家在游戏中的升级模式就是不断在打怪的过程中徘徊，不同等级之间的任务常会出现断档，刷怪就成为了玩家难以避免的升级途径，而这种单一的游戏模式也让玩家大大“出戏”，即便是增加了任务数量，也会因为完成方式单一而受到玩家诟病。

而这一次，NCsoft显然也为《剑灵》的任务系统下了一番苦心。玩家角色会在与NPC的对话中自然的融入他给的任务情节，有许多的环节都是要靠玩家自己去领悟任务内容后并追寻。而这也就是《剑灵》设计者们想带给玩家的“精心编制如同电影的游戏故事”。

在CBT2中，与过去相比最新更新了新地图大沙漠，主线故事也随之有了新的进展，主角为了追查师父的仇敌秦西妍而来，但是在凶险的大沙漠中却又发生了新的故事，玩家会遇到新的江湖势力“驷马教”“浑天教”等，在这里一切规章制度都被颠覆，各种势力自成一派，你会在充满东方韵味的土地上感受到西部牛仔片的奇妙魅力。正是这种如同欣赏电影大片一般的游戏感受，将大大改善过往韩国网游给予玩家的单薄感。

战斗模式：自由洒脱

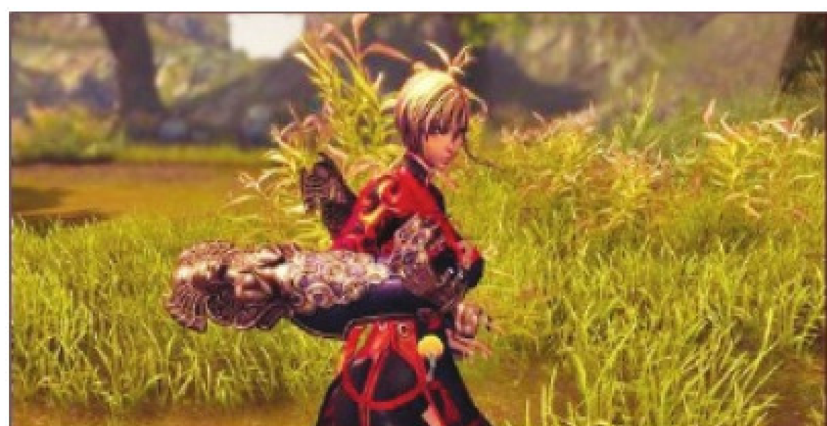
“打击感”这一因素对于男性玩家来说在游戏中的重要性甚至超过了画面，而在这一方面，韩国网游可谓是做到了千面一“人”。

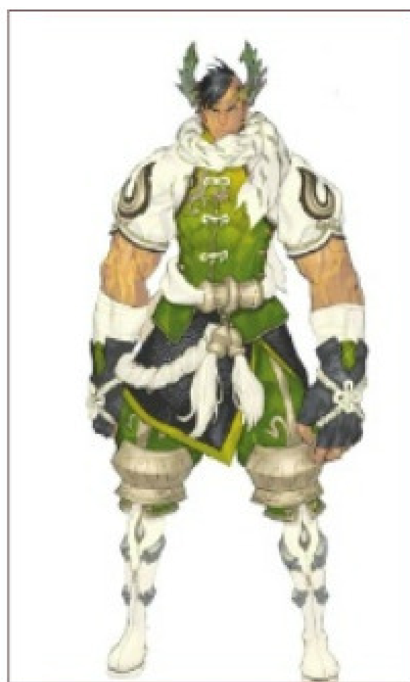
《地下城与勇士》告诉我们，3D、精美画面、可以360度无死角偷窥软妹小裤裤并不一定是韩国网游的标签。他们巧妙地利用了“横版街机”这一游戏模式，重新唤起了玩家的童年记忆，然后成功地赋予了游戏出色流畅的打击感——事实上，这也是过去横版街机游戏带给我们的最深印象，所以这种游戏模式本身也会在打击感上加分。而正是凭借着这种讨巧的设计，DNF在中国市场获得了巨大的成功。

同样，即便是《跑跑卡丁车》《劲舞团》这样的休闲类网游，韩国游戏公司也为我们呈现出了出色的游戏流畅性，严格来说，你也可以将其看作一种特殊的游戏打击感。











（左上图）电影式的过场动画是其亮点之一
（中下图）力士看上去威猛无比
（右上图）华丽的战斗只需要你会用脸滚键盘
（右下图）《剑灵》中也有采集技能
（左下图）在职业设计方面《剑灵》颇为保守

而当《剑灵》出现在我们视野中时，它则是更强调为玩家带来过去被认为在网络游戏中不可能实现的“即时互动战斗”。过去MMORPG产品，仅是将真实的打斗拆成一个又一个的单体技能任凭玩家组合运用。而在《剑灵》中，开发者所要呈现的是一气呵成的连续战斗体验。简单来说，以往玩家被怪物回击，人物可能会向后顿一下接着再生硬的施展下一个玩家想要放的技能，到了《剑灵》则是可以依此情况下做出回防或顺势出招的动作。所以即使你把镜头切得再近，你也感觉不到因为技能与技能之间的切换而导致的人物动作衔接不畅。

而更为难得的是，它不会因为这些复杂的招式而给玩家带来极高的操作门槛，它反而继承了韩国网游对技能设定上的“漫不经心”，只要极少的按键操作，单手即可完成全部战斗。

玩家角色的技能按键会随着攻防情况不同，不断的自动进行组合排列，原先按键A可能是攻击，在被击倒后则会转变为回防或跃起等，因此只需要几个简单的单键操作就能施展出精采又流畅的格斗连招。

不一样的游戏题材，不一样的战斗方式，但游戏给玩家所带来的流畅打击感却是如出一辙，这也就是为什么不同的韩国网游总能征服同一批PK爱好者的心。

职业设计：保守却不失前卫

尽管每一个游戏都有自己特殊的职业名称，但职业本质基本上却没有太多变化，这主要原因就在于随着游戏职业的增加，游戏平衡性也将越来越微妙。《魔力宝贝》，这也许是职业最多的网游，极盛时期拥有44种不同职业（其中战斗职业15种），但最后随着游戏的衰落以及不断的更新，游戏最终被人戏称为“只留下了舞者和忍者两大职业”，这其中一大原因就在于没有顾及到平衡性问题。而在此之后，网游开始逐渐趋向于保守，虽然仇恨系统的出现让坦克也加入了职业阵营之中，但总体来看目前网游主要职业无非跳不出坦克、治疗、物理攻击系、法术攻击系、封印系这五大类框架，韩国网游也无法免俗。

在9月开启的CET二次测试中，《剑灵》最受人关注的无疑就是其第五职业——“暗杀者”，在此之前，《剑灵》推出的职业分别是剑士、拳士、气功士与力士，加上暗杀者，实际上已经让游戏拥有了物理攻击系、坦克、法术攻击系，可以想见，在未来还将至少推出治疗职业加入到游戏中去，很显然，在职业设计方面，《剑灵》还是走得颇为保守，但考虑到这还是一款年轻稚嫩的游戏，我们完全有理由继续期待。

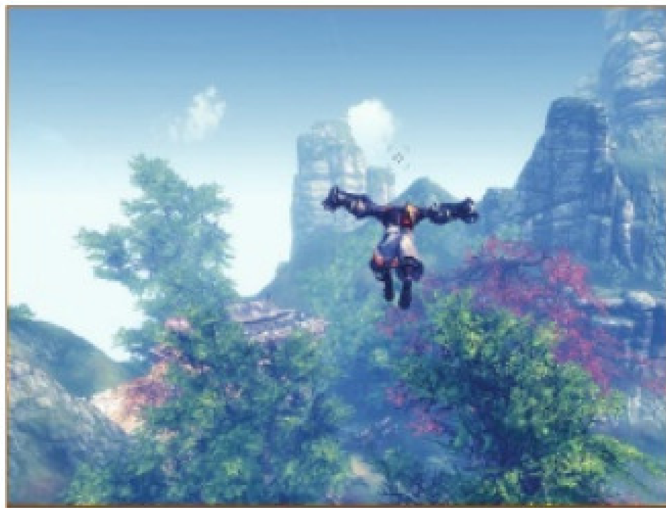
实际上，《魔兽世界》早就给了游戏界一个新的职业设计路线，那就是“天赋”，通过天赋在不同角色之间实现同一职业的个性化，并通过天赋与天赋之间的切换实现同一角色的不同团队位置切换，而这一系统也被不少游戏所借鉴。走在比较前面的当属网易的新游《精灵传说》，提出了“三天赋在战斗中随时切换”的概念，无需脱离战斗即可通过不同的战斗单位实现在游戏中改变自己的角色，虽然这一系统是否能够最终为玩家所接受还尚无定论，但至少让玩家看到了职业设计未来可能的发展方向。在这一点上，也许韩国不会走到我们前面。

PvP模式：跟攻城Say Byebye

自从《传奇》开始，攻城战似乎就成为了韩式网游的一大特色，几乎每一款韩式网游都要以此为噱头，体现自己的场面宏大，人气高涨。而这一招也很快被中国网游给拿去招揽玩家。

不得不说，这一模式极大地刺激了玩家的PK热情，提高了他们的团队荣誉感。说白了，就是让玩家即使在对游戏失去热情之后，还会因为什么“兄弟情”而留在游戏之中。但这一模式的成功需要建立在游戏本身的高人气上，所以尽管谁都能扯出万人攻城战的大旗，但真正能够实









（左图）似曾相识的UI界面，谁让他们是一个东家呢！
（右上图）从《传奇》到《剑灵》，韩国网游走了整整10年路
（右中图、右下图）《剑灵》比较重视小规模PvP

现口号的网游却寥寥无几。反而是因为这种口号的泛滥，导致玩家逐渐对这一战斗模式感到厌倦。

所以《剑灵》选择对攻城战Say No，可以说是意料之外，情理之中。

与许多网游相同，《剑灵》游戏里的组队有小队和团队组队设定。另外，让人出乎意料的是，像《天堂2》及《永恒之塔》中韩国网游所最为擅长的攻城战却没有在《剑灵》里被设计出来。据称，开发组认为喜爱小型组队的玩家往往无法体验大规模攻城战的乐趣，因此设计者更着墨于小规模的PvP以及个人游戏的乐趣与意义上。当然，时下流行的大型副本挑战也必不可少，高等级优良品质的服装和装备道具均出产自高等级战斗副本，这次CBT2开设了群体PvP系统，主要战场就是新场景大沙漠。在大沙漠中玩家必须归属两大武林门派的其中一派，和其他门派展开激烈的竞争。在故事的发展中必须选择一个门派并且不能再改。加入门派后会得到门派服饰，穿上本门服饰的那一刻起便可以和敌对派较量。大沙漠中两门派纷纷建立基地，相互竞争，采集矿物。基地只有穿着本门服饰的人才能接近。时常能在中央地带见到两个门派的玩家在战斗。

这一改变是否意味着韩国网游界——至少NCsoft认为，单纯的玩家与玩家之间的PK已经不能留住人气，只有更能体现个人技术含量的小型PVP战才能真正让玩家乐在其中呢？

PvE玩法：PvE is Hard

怪物的渣AI总能为外界评价韩国网游增加许多笑料，在不少玩家眼中，韩国网游中的Boss战就是顶着一身好装备，然后大喝一声“兄弟们操家伙上”就能结束的战斗，与策略无关，与跑位更无关。即使是稍微提升了一下Boss的AI，为他设计一些特殊技能，也往往会被装备碾压、等级压制甚至外挂泛滥等因素抵消——特别是韩国网游总会在一些很傻很天真的地方偷个懒，比如把游戏数据塞到了玩家的本地客户端中，导致金山游侠随便把一个网游的人物数据给改了个痛快。在这样的游戏环境中，就更没有PvE的艺术可言了。

虽然CBT2测试中，我们还很难断言《剑灵》在PvE设计上是会走上前辈的老路，还是更向欧美网游靠拢，但至少在Boss掉落上作出了一定创新。Boss除了是传统高等级装备的来源处之外，在玩家杀掉Boss之后，还会得到它的元气，这元气可以用来交换一部分Boss掉的东西，例如武器，八卦牌等等。游戏中导入了反复杀Boss怪，交换高级物品的“每日任务”。举例而言，杀死第一个Boss僵尸王后，会掉衣服或者帽子以及僵尸王的元气。用元气可以交换僵尸王的各种武器。而之后每天一次能接到杀死僵尸王的任务。完成每日任务后能得到祭龙林英雄徽章，收集徽章便能换到英雄武器和英雄八卦。这种类似于集点换装备的模式显然更容易让你想起《魔兽世界》。但它能否让PvE不再成为韩国游戏的软肋，恐怕要等正式发布时才能断言。

从《传奇》到《剑灵》，韩国网游在中国走过了整整10年的路，而在这10年中，从PK游戏的一把手到华丽画面的创造者再到“泡菜游戏”这一称号的拥有者，韩国游戏一边紧抓着自己的市场不放，一边虎视眈眈地想要将自己的产品推出去。很明显，《剑灵》就是这么一款以海外市场为主要战场量身定制的游戏。而韩国游戏人很清楚，想要获得海外市场的真正认可，那么需要着力的将不仅仅是画面，只有真正有内涵的游戏才能在已经厮杀得一片腥风血雨的网游市场之中存活下来，而这一认知也推动着韩国网游向前发展。也许你并不是一个韩国游戏的爱好者，但作为一个普通玩家，我们在谈到网游的进化史时都无法跳过韩国，仅《传奇》一款，就足以让它在网游史中名垂千古，而《剑灵》究竟能成为下一个《传奇》，或只是又一次的昙花一现，时间将很快告诉我们答案。



闲聊《斗战神》

■策划 本刊编辑部 执笔 Oracle

对于《斗战神》来说，这并不是一篇常规评测。现在游戏还处于核心体验阶段，得益于中文的博大精深，很可能之后还有技术测试、封测、内测等一系列测试。如果现在找几个优缺点来分析，结果由于游戏几番修改，过一个月发现完全不是那么一回事，未免有些尴尬。所以，让我们来聊一些没多大时效性的东西吧。

此番腾讯邀请了今何在作为《斗战神》的世界架构师，而今何在恰好是我最喜欢的作者之一。当年《悟空传》给我的震撼犹在，基于这本书在网络小说史的地位，当时很多人希望能翻拍成一部电影。现在电影没出来，延伸自《悟空传》世界观的游戏出来了。当然，我并不指望一个优秀作者的加盟会让一款网络游戏的剧情变得多么引人入胜，此前不计其数的“书名Online”已经告诉给我们展示了冷冰冰的现实，只要能让官方的背景设定资料少一些起点味已经是万幸。从目前来看，这个效果的确达到了。虽然官方只公布了部分角色的背景故事，且都相互独立，但在字里行间流露出的神韵让人觉得这些都是仿佛某个宏大篇章的片段，而一部壮观的史诗正在展开……

好吧，以上感受来自我这个《悟空传》书迷的一厢情愿的想象中，但这也从侧面表现出腾讯对这款游戏投入的资源。《斗战神》的综合水准在国内同类游戏里都无出其右者。腾讯拥有着最优厚的资源，做出“国内最强”也属正常。毕竟这家公司有财力汇聚国内这个行业的最顶尖的精英，所以《斗战神》表现超目前的国产网游一截是正常的。最起码不会像某款去年还大张旗鼓的MMORPG那样，开发到一半连主创都跑了，难产至今。纵观国内剩下可以与之一战的《九阴真经》，现在它还在靠卖“激活码”增加研发成本呢，这就是差距，公司财力的差距。

于是我们可以看到《斗战神》官方豪气地声称：“我们不卖道具！”一时间引得各界在该游戏如何盈利的问题上众说纷纭；于是我们在游戏一开始就看到不逊色于国外单机游戏的开场动画，于是紧接着我们又看到霸气无比的创建人物界面，以及国产网游目前最精美的2.5D画面（俯视视角下）。可以说，《斗战神》在从玩家一进入游戏的同时，就显示出了自己对同类游戏的超越，这在腾讯曾经出品的游戏里也很少见。此前腾讯仗着自己有中国最多的用户，虽然推出过很多游戏，但一直缺乏雕琢，简单来说，就是没经验。从近年来的《轩辕传奇》和《大明龙权》这些作品来看。虽然也花了不了不少力气宣传，但实际游戏给人的感觉平淡无奇，游戏性也乏善可陈，可以很明显看出就是缺乏开发游戏经验所致，一副“我就是用户多，游戏做成什么样都有人玩”的样子。《斗战神》则一扫之前的颓势，似乎从这款游戏开始，腾讯才开始扭转态度，真正动用大量资源去保证游戏的品质，这无疑是让人欣慰的。而以腾讯产品整合能力来看，若《斗战神》真的获得了成功，对于同类作品将是巨大的压力。其它厂商将很难聚集起这样规模的资源去打造同等水准的游戏，差距也会越来越大。

问题是，《斗战神》可能成功么？

我们已经看到过无数开头很美好，结果败在各种问题上的网游。这些问题包括随人气爆棚而爆掉的服务器、匪夷所思的Bug，且游戏越庞大复杂，就越容易因

为某个之前没注意到的问题而元气大伤。就拿之前被很多人高度赞扬的《剑侠情缘网络版叁》来说，公测开始给玩家的体验相当不错，结果后期大量的满级玩家无处可去，只能集中在几片固定的区域恶意PK，刷屏互喷，因此流失大量玩家。目前《斗战神》的完成度离完美还距离较远，这次核心体验也爆出了很多为人诟病的设定，比如游戏的普通攻击默认为数字键1，而不是主流的鼠标左右键；跳跃时缺乏可视化的冷却时间监视。这些问题虽然明显，但都相对容易修正。比较麻烦的就是职业之间的平衡问题。可以看出，开发组是力图要打造一个庞大的职业体系的，哪怕玩家用相同的职业，也会有不同的发展路线。然而这种差异化在具体实施过程中是很难做好平衡性的，总会伴随着各种鸡肋技能出现。比如罗刹有4种发展路线，但实际上玩家大多只会走电系和风系，另外两个系便成了鸡肋。随着游戏的不断测试，相信还会有更多的平衡问题暴露出来。国内网游克服平衡性的主流做法就是减少差异化，更有甚者，不同职业除了技能外观不同，效果都大致雷同。如今的《斗战神》理念虽好，但这种理念能否坚持到游戏正式运营，还需要打一个大大的问号。

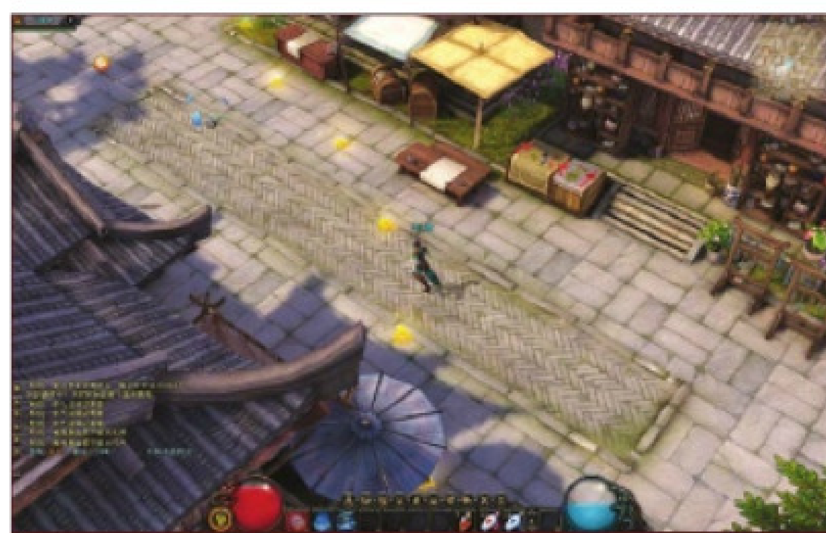
一如既往的口水战

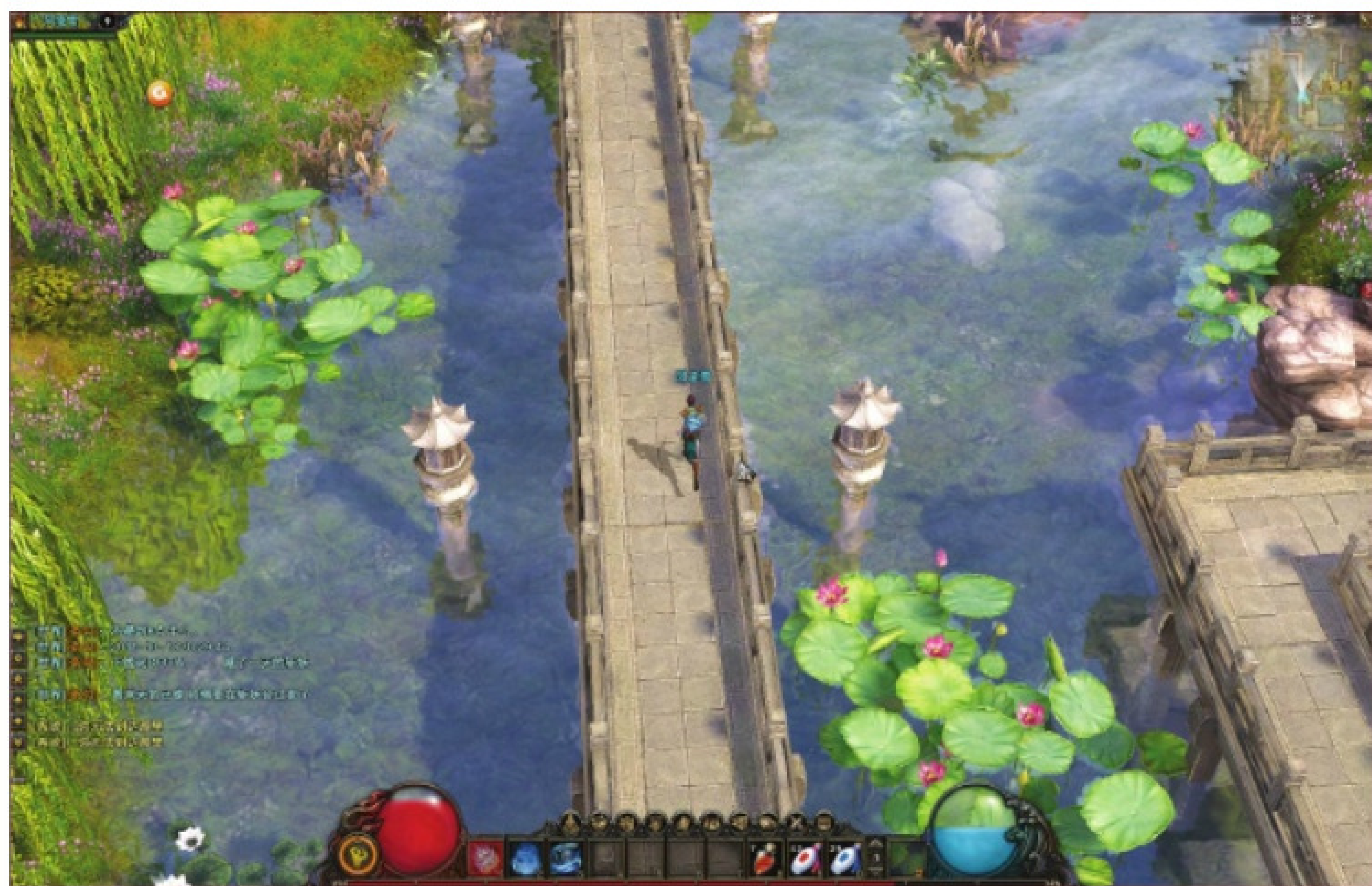
现在我们看到的《斗战神》，还算是一款比较用心，比较有想法的作品，这在“人傻钱多”市场环境下已经不容易看到了。比较悲剧的是，我们的玩家环境是很难催生一款优秀网游诞生的，不仅如此，还会扼杀那些“准优秀”游戏。一款游戏从运营之初到成熟，总有一个完善的过程，这离不开玩家的反馈与官方的及时调整。但现在通常一款引起多方面关注的大作还没来得及完善就被喷成渣了。比如以前《永恒之塔》测试的时候，无数人跑来说，这是什么垃圾，和《魔兽世界》比起来战斗力不到5；《剑侠情缘网络版叁》测试的时候，很多人指责其只会抄袭《魔兽世界》。到了这次的《斗战神》，因为在一些设定模仿了“暗黑3”，就受到无数玩家指责。

说实话，以此前很多网游的表现来看，别说原创，能抄好就足以让人泪流满面。而《斗战神》无疑是抄得比较好的，结果大家对所谓抄袭的态度就很让人玩味：当年“暗黑3”刚放出几个视频，就有将视频里的技能与手感模仿得惟妙惟肖的《火炬之光》发售。按理说后者模仿前者是板上钉钉的事，但大家一致欢呼，纷纷表示能在“暗黑3”正式发售之前享受一下这款“Diablo 3 Like”是一件无比惬意的事情。结果到了《斗战神》这边，同样的玩家立马板起面孔，摇身一变成了卫道士，争先恐后地爬到道德制高点上谴责腾讯抄袭无耻，这明显的双重标准实在是让人无力吐槽。都这么多年过去了，窝里斗的习性还没改观么？











（左上图）当前的版本在透视上做得还不尽如人意
（左下图）目前镜头拉远的画面还是不错的，尤其是水面效果
（右上图）即便是把镜头拉近，人物仍不失细节
（右中图）游戏只给出了任务具体路线，玩家自己走到指定地点，没有了饱受争议的“自动寻路”
（右下图）任务分为正传、外传、流言、事件，有一些单机游戏氛围



跌宕起伏的刀剑人生

■西安 闷儿

2002年底，一款名为《刀剑封魔录》的单机游戏横空出世，它以其独特的设计风格和独一无二的战斗方式让很多玩家为其着迷。2003年初，《刀剑封魔录》单机更是打入海外市场，在美国知名游戏媒体GameSpot连续十天登上角色扮演类游戏Top 10，并创下排名持续三天位居榜首的好成绩。这在中国网游界来说几乎是开创了先例。而其强劲的势头并没有就此停止。又过一年，《刀剑封魔录》荣登“‘互联星空’2003年中国游戏产业报告”所评选的“十大最受欢迎的民族游戏”之列。随着网游的发展，《刀剑封魔录》也顺应潮流推出了网络版——在这里我们姑且称之为《刀剑1》吧，只可惜，当时的像素或许缺少了网络游戏的开发经验，让《刀剑1》从收费游戏变免费游戏的决定几乎让玩家在一夜之间流失殆尽。就在大家讨论像素试水网游产品失败之后是否会回归单机游戏阵营之际，像素软件的第二款网游《寻仙》发布了，出乎人们意料的是《寻仙》火得一塌糊涂，甚至它还成为了国内仙侠类网游的第一作。有了《寻仙》的经验，本可以顺水推舟，继续研发《寻仙》续作的像素软件给了“刀剑”系列玩家一个惊喜，因为《刀剑2》卷土重来了。

“刀剑”的影儿，“格斗”的魂儿。

从《刀剑1》到《寻仙》，像素软件就一直在试图游戏风格上的突破，虽然研发人员几乎是同一批人，但他们不想把《寻仙》做成“刀剑”的风格，也不想把《刀剑2》做成美术片的风格，两种制作游戏的感觉都不能丢，作为一个追求理想的游戏研发团队来说，就应该像一位艺术设计师用不一样的想法和理念去设计每一个作品。

由《寻仙》引出《刀剑2》或许有些不太合适。虽然很早之前它便被像素推到了大家的眼前，很多人都说：“《刀剑2》不远了！”但说到《刀剑2》就不得不提到《寻仙》，这个打着纯正中国味的招牌，以其独特的美术片风格在游戏公测之初带来了不小的反响，或许有非常多的玩家都跟笔者一样因为《寻仙》才第一次接触到像素这个名字。它不但拥有最主流的战法牧类玩法，更因为加入了防御、闪避这些格斗元素而一度让人们对其有趣的PK系统津津乐道。

早在《寻仙》出现之初，对于其美术片风格的定位，就有许多业内人士对其受众程度表示怀疑。而70级的开放无疑是《寻仙》公测以来最大的打击，法宝炼化的几率让玩家纷纷却步，虽然更新了众多新副本和众多新玩法，依旧没有能使得《寻仙》避免人去楼空的惨淡景象。而《刀剑2》消息的横空出世也让众多玩家猜测，《寻仙》不过是《刀剑2》的踏脚石，像素只能做“刀剑”系列的游戏而已。而后期像素对于《寻仙》更新的乏力与懈怠，更是让这一说法被大范围认可。虽然是不同游戏，但是这也侧面说明了“刀剑”系列在玩家群中的认可度和不小的关注度。这究竟该说是美术片风格在网游市场的一次失败，抑或是真如大家所想，《寻仙》的尝试只是为了迎来一个强大而势不可挡的《刀剑2》？

都说像素游戏叫好不叫座，而国内市场许多叫座不叫好的圈钱网游们依旧大行其道。早在作品面世之初，像素老总信心满满地对众人说：“我们也考虑过这种

创新的风险和难度，如何将美术片风格的形式和内涵融入游戏，如何让玩家接受这种画面风格，但即便是面临风险，我们宁愿尝试创新，多年以后当别人问起自己到底做过什么游戏，我们能够回忆那些真正做过的有意义的事情和游戏也是值得的。”那么被市场无情的打击一次之后，对于《刀剑2》你的心中是否也画上一个重重的问号？

从《刀剑1》到《寻仙》，像素让玩家第一次清楚认识到像素作品与格斗分不开扯不断的联系。

自古多征战，由来尚甲兵。

美术片定位的失败后，像素再次走上自己的老路。关于战斗，一直是网游的主题，而《刀剑2》第一次走进大家视野也是因为其独特的战斗定位设计。不论是“硬派风格动作网游”，抑或是主打兵器格斗，都让人觉得耳目一新。如果说刚开始大家只是被言论勾起了好奇心，那么于2010年4月推出的《刀剑2》首部游戏内录制的视频，就真正的让人眼前一亮。硝烟弥漫的场景，荒凉、狂野的画风，彼此打斗的角色可以看到很精彩的动作表现，甚至于被击打后的微微颤抖都细微可见，也就是从这一刻开始，《刀剑2》被打上了“次世代”网游的醒目标记。

而对于一款未面世的游戏来说，可能有太多的东西需要保密。所以暂时我们先不去探讨它是否符合“次时代”的基本标准。

纵观2010年的网游市场，各种大作接踵而来。而像素在这一次对于《刀剑2》的宣传也一改以往的低调路线，以极其高调的姿态迅速爆出一大堆料来，让绝大部分玩家目不暇接。

随着官网的正式发布，“双刀”挂帅首先出征，本部视频不但对“双刀”的动作表现和职业技能做了精彩展示，许多竞技效果（如浮空、倒地等）也纷纷加入了这场战斗，一个标准版的中式忍者“双刀”完完全全地呈现在了广大玩家面前！华丽的影分身技能让人眼花缭乱，一时之间各大论坛再次爆棚，而且众口一词的对于“双刀”还是“忍者”表现出了深刻的怀疑。而这部视频的朝歌背景，强大的光影效果也初露峥嵘。

《刀剑2》相关的战斗视频一部接一部。枪客和硬汉力士之间纯男人的较量，让精彩不断升温！时时判定的设计，加上破防、吹飞、抓投、气爆、倒地追加、攻防转换等动作效果，让玩家真真切切地看到了属于《刀剑2》的战斗表现。

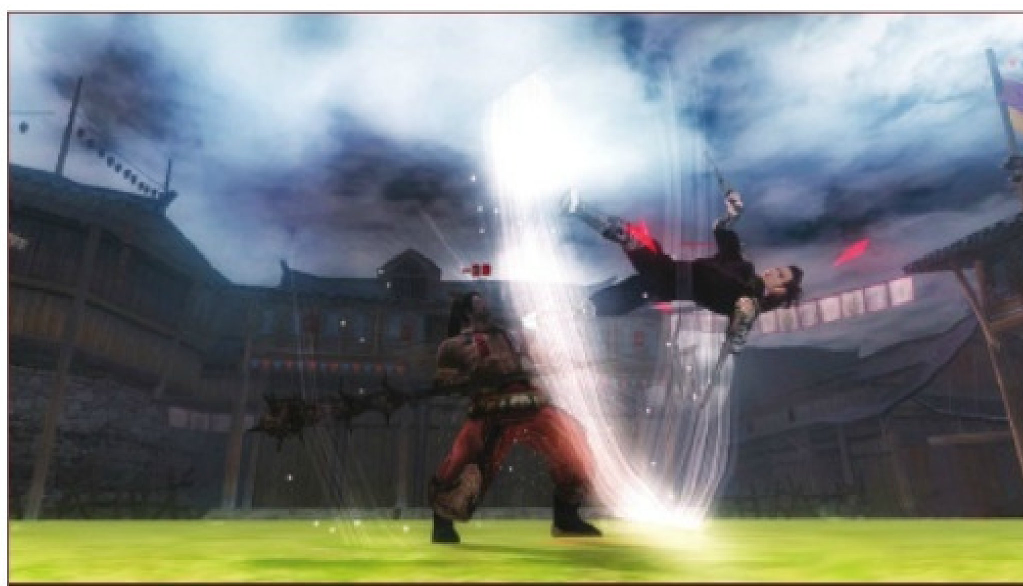
真实、恰当、纯粹。忠于“刀剑系列”的创作初衷，更重于强调见招拆招和动作特性，这就是《刀剑2》要传达给所有玩家的战斗理念，同时让绝对的硬派主义风格表现得更加淋漓尽致！双人对决过后的又一高潮，移动中的致命杀手——弓，又一次让人惊叹定位于格斗的网游竟然可以做出一个如此具有动作特色的远程职业。

几种特色的主职业进入眼帘之后，笔者不得不说说自己的感受。动作很精彩很帅气，但是正如从“双刀”开始的打击感问题。而类似于对于浮空好像“纸片人”的说法更让人头大。别的不说，似乎连像素旧作《寻仙》也大大不如。实打实的接触让人感觉失真严重。不过好在这些小瑕疵并没有掩盖它大局上的精彩，至少目前来说不妨碍我们对它投去关注的目光。

主兵器所带来的格斗快感让大家对于《刀剑2》的讨论彻底搬到了台面上，可是像素似乎觉得依旧不够，于是第一个副武器——鞭，携着无与伦比的霸主气势让所有人都叹为观止。作为一种独特的武器，它出招很快，可以范围攻击多个敌人，配合多种控制技能可达到完全控场的效果。并且，在制约住敌人的同时会对敌人强大的伤害。可以想象，在战斗中，配合精妙的操作，完美地控制敌人致死，而你的毫发无伤正是对敌人心理的致命一击。一直被人们津津乐道的仙女姐姐也不甘寂寞，抓起“伞”柄也带来了精彩无比的打斗。利用伞的快速旋转，和隐藏在伞中的刀刃，将敌人牢牢控制并产生巨大的持续伤害，这就是《刀剑2》中伞的魅力所在。

手持杖摇扇的女仙对战手系钢爪的枪客——“钢爪Vs扇子”，作为2010年像素奉上的终极战斗视频。双武器的搭配作战，在这部视频中更加的出神入化！这部视频深刻地传达着“强调进攻、强调控制、见招拆招、虚实结合、攻守转换频









（左上图）远程弓箭手，攻击方式独特但技能效果不明显
（左下图）已有轻功系统，可上房顶但限制较多。
（右上图）战斗是游戏的核心体验
（右下图）与市面主流3D网游界面大同小异

繁”的战斗理念。也为这个奇妙的新年画上了最美妙的句号。

副武器的亮相着实是让笔者真正的爽了一把，姿势动作的潇洒帅气已经不用再次强调了，这一项设定不再是之前游戏中仅仅以名词出现，而是实打实拥有自己的技能，拥有独立战斗方式而存在。而其对于以后格斗的影响想来也是巨大的，会增加许多变数和战斗方式。而根据官网给出的消息，副武器可能会做出二三十种，着实让人赞叹了一把。

是骡子是马？拉出来溜溜。

2010年的喜庆劲儿还没过，《刀剑2》在年尾带来的热度还未消散，又一条重磅消息让《刀剑2》成为众人关注的焦点——第一次封闭测试即将启动。这一消息使得像素论坛一度被水军占据。

作为一名真正意义上的粉丝，还是一名很幸运的粉丝，笔者有幸参与到了第一次封闭测试中。怀着十分激动的心情和最初的憧憬选择了尚武刺客。但是进入游戏后却是接踵而来的失望。怪物超低的AI，乏味到几乎是嚼蜡一般的任务线，无休止的重复升级练习心法更让人心力交瘁。几近可以忽略的打击感更是让我的满腔热情仿佛被泼了一瓢冷水。回顾一下前边发出来的几部视频，这种强烈的落差实在让人适应不了。于是在测试的后来一段时间除了瓦当广场的PK，剩下的乐趣就是四处乱逛，跑地图看风景。这对于笔者这么一个非专业测试员或者说绝大部分参与测试的非专业人员来说都是一个不小的打击。

不提别的，还是拿像素自己的作品《寻仙》来做一个对比。首先，要用一个战法牧类游戏和一款定位于格斗的游戏来比较打击感，实在让人汗颜，可是不得不说一测得到的结论就是打击感近乎于零。是的，连《寻仙》都比不上。如果说这些都归结于内部删档测试客户端的简易，那么最主要的技能表现效果更是让人不满意。也是基于没有打击感之上，让人觉得打架有些无脑化。怪物超低的AI倒是和《寻仙》有一点点类似，不会反击，可显然并不是什么值得称道的地方。近乎于无的剧情路线任务互动内容确实已经失望得不能再失望了。

而种种的不足甚至让大家连把目光投注于最最坑爹的强化和宝石系统的兴趣都没有了。要知道，免费与收费的话题一直都在论坛各地经久不息。或许唯一最后让大家稍安的只是副武器系统并未完全开放，和官方人员一再强调的这只是简易的测试客户端而已，这多多少少给大家留下了一点点的小希望。









（左上图）第一次测试实景截图，光影效果不错，环境远景近景真是可感。
（右上图）人物造型风格独特，纹理稍显瑕疵，不够细致
（左下图）副武器鞭子，浮空技能打击感十足
（右下图）独特副武器设定，每种副武器拥有自己专属技能——折扇

自此《刀剑2》不论是从画面风格，还是游戏内容都有了属于自己的独特定位，基于格斗长于兵器的游戏玩法确实让不了解事实的人耳目一新，不过还是得等后续的改观才能真正知道这款游戏会是怎样的作品。

危楼高百尺，手可摘星辰？

一测匆匆忙忙地结束，而由于保密协议的关系并没有露出太多的料来，有人觉得一测带给大家的内容太不给力，而也有人认为目前仅仅是第一次测试，就目前而言对比其他的网游测试来说，至少没有出现大型的服务器当机等问题。但是对于从《寻仙》慕名而来的一些人来说，我们没有看到细腻的画面，没有让人感动的故事，看不到丰富的副本剧情，一切的一切都让人没法相信这个作品是视频上那么精彩的《刀剑2》。

从最初的激情到最后的失落，巨大的情绪反差一度让很多刀迷们离开了论坛，对于《刀剑2》的关注也陷入低谷。然而官方似乎对这个并不在乎，该宣传的依旧在宣传，该出的视频继续出，回应的内容永远不会针对大家的抱怨，而是一些无关紧要的疑问。

或许是因为保密协议的关系，大众的热情依旧不温不火，直到一个全新的剑客职业视频出现，竟是将一大部分老刀剑的玩家抓了出来。

剑客作为像素一直以来的“杀手锏”，从公布之初就引起各方面猜测，而真正面世后着实让人赞叹。大家激烈地讨论着“双手剑正统还是西洋武士？”，风头一时无两，直接将之前面世的几大职业风光遮去了大半。紧随其后的“酒葫芦”更是以其真实而鲜明的醉拳表现让热度持续升温。就在这个时候又是一条消息在论坛之间炸开了锅：“第二次封闭测试即将启动。”

百尺高楼已经建立起来，很多人都以为站到楼顶就能触及星辰。不论它视频做得再如何花哨，终究逃不过玩家真实双眼的检视。而再一次的封闭测试恰好会让大家好好了解到一款游戏。视频带给了玩家太多期盼，就是不知道能否真的实现？







（上图）双刀职业动作帅气轻快，但打击触感失败浮空稍显死板
（中图）古朴典雅的登录界面
（下图）今年的斗神赛已经进入复赛阶段

忽如一夜春风来，千树万树梨花开？

像素再一次让所有人都跌破了眼镜，仿佛之前所有看到的都是假的，二测的崭新面貌让所有人都大吃一惊。尽管开服当天服务器延迟异常地高，但是依旧挡不住所有玩家的惊叹和佩服。什么是大修？什么是大改？什么是真正意义上的蜕变？确实语言不足以形容各种的感受。技能的大修改让几乎所有人都同样面对了一个全新的游戏，诸多新玩法的加入、新副本的加入让大家感觉焕然一新。

我们终于见到了和视频上一模一样或者说更有超越的《刀剑2》，见识到了真正属于格斗的风采。不管是硬汉之间的搏杀，还是双刀的猥琐强攻，抑或是仙女们挥洒写意的攻击方式，都让人欲罢不能。尽管大世界任务线剧情依旧单调乏味不丰满，但或许因为前后巨大的落差，所有人都开始着重关注格斗，并不将大部分的时间放在任务这些细节上。

只能说这个华丽的蜕变让人欣喜，可是，为什么花不能开得再饱满一些？

相比于《寻仙》当初接近十多次的封闭测试来说，《刀剑2》的脚步未免迈得太大、太快，如果你真的是八年铸刀，三载磨剑，那么玩家或许并不着急你急于现世。

公开测试的《刀剑2》，不尽如人意的大众货？

测试至今，我们终于能看到一个完整展现在大家面前的游戏。那让我们再次回头看一看当时“次时代”的邮戳是否盖得合适。

画面部分就像素内部测试和腾讯这一次的测试来说，改观相当大，而就近期爆料的图片来看，更是可以让画面党心安理得。《刀剑2》的画面绝对不差，但是目前却没法给出一个很给力的评分。就动态光影动态模糊等效果来看，现在《刀剑2》已经可以完美表现，而粒子效果一直是像素擅长的方面，但是就目前给出的配置和大家在测试中得到的结论来看，DX11貌似还值得推敲，或许随着目前画面的多次优化，支持DX11相信并不难做到。玩过像素之前游戏的玩家都应该深有体会——天气变化系统其实早已十分成熟地应用在像素的游戏中了。而天气效果最影响的无疑还是游戏内画面环境对于玩家的审美观的冲击和玩家的接受程度。在音效方面，《刀剑2》的开发者坦然承认音效方面并不是像素的强项，所以就目前测试来看，《刀剑2》的音效确实非常一般，这也是目前《刀剑2》拥有的最大提升空间。不得不承认音效的好坏直接影响了很多玩家对于格斗网游好坏的判断，所以对于《刀剑2》来说，音效重要程度不言而喻。

至于游戏内容方面，PvP部分一直是《刀剑2》最大的特色，可以说单人对战已经做到很好，但是多人对战和PvE的玩法太少。日常活动设置等也很单调，没有自己的特色。

不过像素承认这些在后续的版本中会得到改善，所以单就玩法来说，《刀剑2》已经具有了自己的特色，但是在后续版本中如何丰富游戏的内容和玩法，让玩家有更多喜爱的事情去做，仍然值得关注。

“牙缝刘”的奇妙态度。

“牙缝刘”是橡皮泥们对于像素软件刘坤的爱称，对于这么一个爱称，刘总却十分无奈。针对《刀剑2》市场前景等的分析，对于各大媒体的评论和提问，刘总显然让很多人都感到了巨大压力，他的“狂妄”与“自大”很显然已经进化为“目中无人”，他又一次的表示出了自己对于如今国内网游群魔乱舞之风的不屑一顾，他依旧回应会为了做好游戏而做游戏，而不想自己的作品被加入太多的商业味道在其中。

再将眼光往之前看，不论是像素论坛的“刀锋”ID，还是“牙缝刘”事件的亲民，都表现出了他与玩家之间的亲密感。而对于《刀剑2》在腾讯公开测试后，他更是在最后几天的每天深夜守候论坛悉心听取玩家的意见并且解答玩家的疑问。连他自己都表示目前的版本不可能是成品，后期改观肯定很大。

没人知道“牙缝刘”同学的强大信心来源于何处，也没人知道“牙缝刘”同学所说的每一句话是否都会实现，但是遇见这么一个游戏策划，是值得庆幸的一件事，不是么？

运营与研发，双刃剑的把持着与制造者。

测试至今，免费运营几乎已经成为板上钉钉的事。从测试之初像素论坛玩家们对于像素的口诛笔伐，大骂免费之“坑爹”，再到玩家搬出当年《刀剑1》收费变免费的巨大改变，甚至于搬出腾讯的种种行为，但是当我们看到宝石镶嵌、强化、打磨等等一系列的免费设定后，基本上大部分人选择了沉默，这款格斗网游注定是免费的命运。而这个时候很多玩家或许会回头翻翻那些很有意思的帖子，他们论述的免费与收费的好坏其实都很有道理。而免费“黑与不黑”其实永远都取决于这位双刃剑的把持者和制造者两人。随着越来越多的活动举办，越来越公开的消息，我们看到了一个正在慢慢发展的《刀剑2》，每个人心中都在想着，这样一个敢于坚持自己风格的游戏公司究竟能否交给我们一份满意的答卷？不管是即将到来的斗神赛，或者是TGC，都希望能是《刀剑2》下一个转折点。

纵观《刀剑2》的成长之路，可谓一波三折，步步惊心。每次都让人看到意外欣喜的进步。尽管它现在依然不太完美，但这也说明了众多忠实粉丝对它的期待，希望《刀剑2》可以坚持自己的风格，继续做好游戏，在不久的未来可以交给所有喜爱游戏的玩家一份满意的答卷。

RTS网游的新方向？

——《帝国时代Online》启示录

■湖北 FAL

提起网游，大部分玩家想起的都是MMORPG或者ACT，这类游戏占据了网游的绝大部分市场，MMORPG可以依靠剧情和玩家之间组队组团吸引人气，ACT类网游则依靠简单方便的上手方式和爽快的打击感独树一帜。而现在，这种非A即B的格局正受到一个新游戏的挑战，那就是Robot Entertainment（机器人工作室，由前Ensemble工作室成员创建）开发的《帝国时代Online》。

《帝国时代Online》是一款有着十几年历史的老游戏，作为这款系列中最新的作品，玩家们期待的《帝国时代4》并没有出现，反而是《帝国时代Online》出现在人们眼前。在单机网游化的大潮中，这部大作也未能幸免，踏上了网游的运营之路。不过和《魔兽世界》等MMORPG的路线不同，《帝国时代Online》依旧选择了RTS，而制作组也有信心建立一个新的RTS网游时代。

然而，在此之前RTS网游的概念还是模糊的，很多玩家提起RTS网游，可能第一印象是DotA（《魔兽争霸3》中一张极具对抗性的玩家自制地图）或者LoL（全名《League of Legends》国内译名为《英雄联盟》，由腾讯游戏代理）。但严格说，DotA只能算是RPG元素的RTS，玩家自始至终只能控制一个英雄，由于装备的多样性，游戏倒也不至于单调乏味。而各个对战平台上将DotA分类到“魔兽”RPG类型，也从侧面证实了实质上RTS网游的缺乏。目前市面上纯粹的RTS网游屈指可数，且名气并不响亮，而现在《帝国时代Online》的出现，能够很大程度上改观这一状况。

RTS Online的总体架构

无论是单机还是网游，玩家首先注意到的无疑是游戏的架构，1992年WestWood作品《沙丘2》开创了RTS的业界标准，之后的RTS虽然各有千秋，但总体上未能逃出采集资源→建立部队→升级或者建造高科技建筑→获得高级部队→决战的标准模式。《帝国时代》也是如此，尽管《帝国时代》在十几年的历程里总共发布了4部作品，但游戏的核心一直没变，每部作品的4个时代设定也是大同小异，玩家需要做的就是尽快收集资源升级，获得高级强力兵种，从而获得战场的主动权，《帝国时代Online》亦不例外。

虽然《帝国时代Online》的游戏背景和《帝国时代Ⅰ》相同，同时和神话时代也存在一定的交集，但Robot依旧为这个系列划分了4个不同的时代，单机作品中，制作组对每个时代的命名都有着极强的历史特色，然而到了《帝国时代Online》里面，工具时代和铁器时代消失了，取而代之的是从青铜白银黄金这类疑似从圣斗士中穿越而来的命名规则，新玩家也许并不觉得有什么不妥，但对于从最初开始接触“帝国”的老玩家来说，未免显得过于违和了。

尽管名字变了，但实质上这个名字的内涵依旧没变——《帝国时代》招牌式的时代划分制还在。升级的机制和单机作品也是大同小异。《帝国时代》的老玩家们凭借自己对单机作品的熟悉程度可以很容易上手。虽然已经过去了十几年，但《帝国时代》最核心的机制一直没有过时。

与前作不同，《帝国时代Online》将更多的选择权交给了玩家。在以往的《帝国时代》单机作品中，每个文明的科技树都是事先规划好的，如果选择开启所有科技，则文明之间的差异性也无从谈起了。制作组考虑到了这一点，于是他们设计了一个完整的科技树，并且给了玩家自主选择科技的权利——如果你还是不能明白，不妨参考下“山口山”当中的天赋树。目前的版本中，《帝国时代Online》只提供了两个文明，自主选择科技在一定程度上也能避免玩家主城千篇一律的尴尬局面。

不过作为一款网游，《帝国时代Online》并不能像单机作品一样以战役作为卖点——尽管战役是《帝国时代》的核心元素之一。在单机作品中，玩家体验过一次战役之后基本上不会进行第二遍，而









（左上图）AOE Online当中的宝藏
（左下图）AOE Online的克里特防御任务，这是刷装备的好地方
（右上图）要弄懂这些关系，必须去自己解析游戏文件，坑爹呢这是？
（右下图）特殊兵种的血量攻击普遍高于一般兵种

是选择在对战平台上互相切磋，这点在很大程度上延续了《帝国时代》的生命力。同理，如果以事件或者任务作为主攻方向，风险较大。为了避免这种状况，制作组进行了一系列的改革，将RTS与SIM结合起来，通过多元化的设计吸引玩家。

玩家在第一次进入游戏时，会看到一个熟悉的界面，这几乎会让玩家误以为这是一款纯粹的RTS，但实际上并非如此，初始的主城界面与《帝国时代Ⅲ》颇为相似，不过它的功能比起后者强了许多——因为《帝国时代Ⅲ》主城存在的唯一意义就是运送卡片，而在《帝国时代Online》中，只有在主城才能接取任务，玩家可以在主城建立许许多多的设施，生产各种装备和消耗品，这些装备能够在战斗中给与玩家不小的帮助。同时玩家也可以通过主城进行交易、拜访其他玩家的主城，如果愿意，玩家也可以在决斗场中与对方一决高下，借助这个升级版的主城系统，《帝国时代Online》能够将玩家聚集到一起，增加游戏的吸引力。同时，这个主城界面也提供了不少装饰品建筑和生产型建筑，要建立一个完整的帝国，玩家必然会花费许多时间寻找建筑材料和对应的图纸，通过这个设计，游戏的可玩性和趣味性也得到了提高。

与主城系统对应的是即时战略界面，这个界面对于老玩家来说再熟悉不过了。即时战略系统与单机版的战役相同，玩家只需要完成任务给予的目标即可。按照设定的故事线，任务会由浅入深。

AOE Online的细节设计

一个游戏能够把自己的剧情和设计吹得天花乱坠，但实际上如何，还得玩家深入游戏自行考察一番才能得出结论。

“帝国”系列一直对画面要求较高，历代的写实风格也是其标志性特色。然而在《帝国时代Online》当中，制作组放弃了原先的厚重历史风格，玩起了滑稽的Q版漫画形象，老玩家们对此很难接受。不过，即使画面风格变了，制作组的风格依旧保留了下来——那就是细节上的设定。虽然画面风格的转变让不少玩家惊呼——“这货不是“帝国””，而且在人物的细节活动上制作组一点也不马虎——比如：种田的村民时而会停下来擦汗，有时又会扛起锄头原地做百米冲刺状；钓鱼的村民会用力甩出钓竿，然后拖上一条活蹦乱跳的大鲜鱼等等。虽然人物的动作有些夸张，但表现出的那份力道的确让玩家眼前一亮。

在其他的细节上，《帝国时代Online》也有不少亮点。比如兵种拥有不少装备槽，玩家可以通过任务或者交易获取装备，增强兵种的能力。而且装备并不仅仅会影响兵种的能力，也会影响兵种的外观——换句话说，这种改变是肉眼直接可见的，试想，一个头戴头盔手持大弓脚穿阿迪达斯的弓箭手是否霸气外露？相比之下，弓箭手的原始形象真是弱爆了。

虽然画面上的细节不错，外观上的创新也能让玩家眼前一亮——这也是Robot（前Ensemble）的特色设计。不过，具体到游戏性上面，也许整个游戏的设计就并不那么乐观了。

毕竟游戏的画面只是一方面，相比之下，玩家会更注重游戏内部的各种结构设计，而这一点上《帝国时代Online》就显得有些力不从心了。《帝国时代Online》给玩家提供了一个科技树，玩家可以自由支配，目前的主城等级上限为40级，也就是120点，玩家可以将这120点按照自己的意愿自由分配。与单机版的《帝国时代》相同，《帝国时代Online》也提供了三大方面的科技：民用、军事、经济。玩家可以选择侧重于哪一方面，听上去很不错，不是么！

但是事实并没有想象中的那么美好。由于所有的兵种和科技必须通过点数才能解锁，这在很大程度上限制了玩家的选择：兵营靶场兵工厂学院都要点出来吧（什么？你没点？祝贺你，请花费XX金币进行洗点操作），几个主要建筑就耗去了几十点点数，还有许多必须选择的兵种，这还没完，点了兵种，不点兵种的升级选项么？这又是几十点点数。实质上，到了最后，玩家手里可以自由分配的点数寥寥无几，无非是你在经济方面多点了几点，我把那几点用在了兵种升级上面，如此细微的差距，实在是谈不上什么自由和多元化。更何况，许多任务对玩家的科技树也有要求，最常见的形式莫过于没有XX科技就无法进行某某任务。玩家升级过程中根本不知道下一个任务会是什么，结果经常着了道，只有花金币洗点或者提升等级之后再来弥补。

也许，制作组在借鉴他们创作的《帝国时代Ⅲ》，然而，《帝国时代Ⅲ》的卡片系统与《帝国时代Online》的科技树不能混为一谈。《帝国时代Ⅲ》的科技树本身是完整的，卡片的用处只是加成或者辅助发展。《帝国时代Online》当中的科技树直接影响了玩家可以拥有的兵种、可以接触到的升级选项。《帝国时代Ⅲ》即使玩家的主城等级不够、卡片不完全，倘若技术熟练，与对手尚可一战。而在《帝国时代Online》中，科技树系统一出，让那些只有十几级，攻城武器都没点出来的新手玩家们情何以堪哪……这









（左上图）AOE Online的科技树界面，这个设计虽然有创新性但并不能算完美的设计
（左下图）玩家可以互相拜访对方的主城，并进行交易
（右上图）兵种的装备界面，某些逆天装备对平衡性是一种挑战
（右下图）很多内容必须购买文明包才能解锁

就好比《帝国时代Ⅲ》可以让玩家选择攻击更高或是身手更敏捷，到了《帝国时代Online》玩家面临的却是“缺胳膊”和“断腿”的两难选项。

至于科技树方面的问题玩家倒是可以暂且无视，不过兵种方面就不能睁只眼闭只眼了。《帝国时代Online》的兵种设计很大程度上借鉴了《神话时代》，兵营可以生产反骑兵的步兵和反步兵的步兵，靶场和马厩也是类似的设计，兵种相克上，步兵克制骑兵，骑兵克制弓兵，弓兵克制步兵，另外还有克制步兵的步兵、克制弓兵的弓兵等。这种设计十分简单，但也较实用。本来这种设计就已经很不错了，可是制作组加入的新单位却让这个克制链乱了套。

这一切源于《帝国时代Online》的盈利收费方式。作为一款网游，微软必须以盈利为目的方能生存，对于如何盈利，微软的选择是砍掉一部分内容，做成扩展包的新式出售，只有付费玩家才能享受这方面的权利。

其中就包括顾问卡片，某些顾问能提供特定的兵种，而这类兵种的属性高于许多其他的同类型兵种。这还不算，顾问兵种可谓是跳出三界外，不在五行中，例如希腊的顾问兵种近身护卫官属于步兵，但是他却能克制弓兵——要知道按照游戏的一般规则，步兵遇上弓兵只有挨打的份。但这个顾问兵种却让不可能成为了可能，拥有扩展包和顾问兵种的玩家完全可以用无脑流暴兵打法淹没对方的基地（相比于普通步兵，顾问兵种血量极厚，而且攻高，资源消耗也不大，最让人无法接受的是顾问兵种几秒钟的训练时间）。付费玩家拥有的优势由此可见一斑。而且，付费玩家能够使用史诗级别的装备，这些装备极有可能弥补兵种的相克关系，甚至逆转兵种的弱势地位，这对游戏本身的设计也是一种较大的破坏。

AOE Online的死穴

任何游戏都有他的缺点，如果缺点过于明显，就成了死穴，轻则影响心情，重则导致玩家怒槽Max直接将游戏拖入回收站一了百了。如果从缺点上看，《帝国时代Online》做的还远远不够。

上文提到过，目前的版本中只有希腊和埃及两个文明，这两个文明可谓是继承了《帝国时代》的优良传统——种族克制。在神话时代那个年代，擅长快攻的北欧能够把后期强大但前期无比虚弱的亚特兰蒂斯文明压制得欲哭无泪。《帝国时代Ⅲ》当中，美洲原住民苏族人对上大洋彼岸的毛子们，也如同砍瓜切菜一般轻松。这种“种族歧视”也被成功的沿用到了《帝国时代Online》当中。

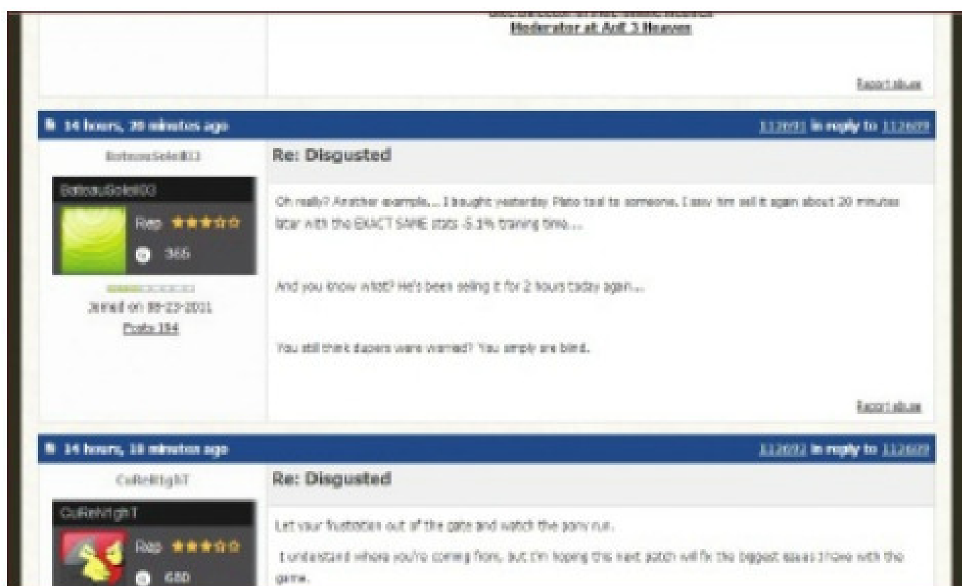
虽然埃及人看起来十分落后（埃及只有两个城市场景），而且埃及人连PvP都要蹭希腊人的斯巴达竞技场（埃及的两个城市场景其实是穷乡僻壤）。但是埃及的兵种却完克希腊——骆驼骑兵物美价廉，可以兼顾骚扰和拆迁作业；弓骑兵无疑是H&R的核心兵种，短腿的希腊步兵只能望箭兴叹；而恐怖的肉盾——象兵则是无坚不摧的利器。反观希腊，只有初期的长枪兵快攻有一定的威胁，而希腊后期的兵种偏向弓弩系，根本无法与埃及的骑兵抗衡。因此，PvP时希腊玩家宁愿打内战也不愿意和埃及玩家一决高下……

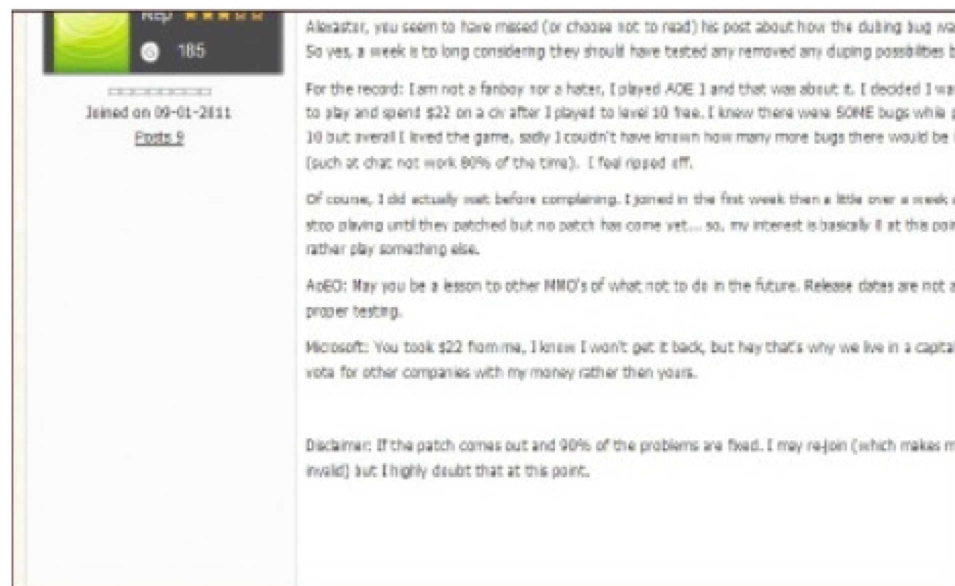
另外不得不提的是游戏中并没有拍卖行或是相关方面的设计，装备和高级顾问卡片只能通过喊话在玩家之间自发交易。另外由于制作组的经验不足，导致市场价格一片混乱，更要命的是最近有玩家发现了复制物品的Bug，这对一款网游来说无疑是致命的打击。而制作组证实在接下来的更新中，将推出的波斯文明是一个完全的付费文明，换句话说，只有先交钱，你才能体验这个文明。如此坑爹之举不知道又会吓走多少玩家。不过话又说回来，就连那万能的暴雪大神也开始充当第三方的角色了，《帝国时代Online》付个费也不算什么了不得的大事。相比之下，玩家们更关注的应该是制作组会不会把新文明设置得逆天无比，从而将埃及和希腊一脚踩进十八层地狱。这种坑死爹的“壮举”玩家已经见识过不少次了，希望结局不会那么糟糕。

RTS网游的新方向？

目前国内流传的所谓RTS网游，要么是以RPG元素为主，要么是页游，在游戏性和画面上完全无法与《帝国时代Online》相提并论。而《帝国时代Online》的出现给RTS网游创立了一个新的标准，但结局如何，此时下结论为时尚早，还需要等到运营商的下一步规划才能从中窥知一二。或许《帝国时代Online》的前途也许并没有想象中那样光明，但他确实成为了RTS网游中一个里程碑式的作品。

（左上图）官网上玩家对复制Bug怨天载道
（右上图）制作组声称已经修复Bug，然而玩家爆料Bug利用方法不止一种且依然有效
（下左图）AOE Online任务十分多样，包括时下流行的塔防任务
（下中图）波斯文明的概念图，波斯文明是一个完全的付费文明
（下右图）通过某些任务刷点数可以换取高级装备，这点类似于WoW的荣誉点











打通游戏的边界

——北京源彩科技游戏制作人张宇访谈

■本刊特约记者 冰河



北京源彩科技游戏制作人张宇

游戏的边界在哪里？如今是真的很难说清。最早说起这个，恐怕想到的是小霸王和电视机，以及逐渐进化的PS、Xbox和各种新一代主机，后来就是电视画面上常见的“鼠标、键盘、烟灰方便面碗和‘山口山’”，再后来就是无所不在的“今天你偷菜了没有”，或者“看看我的城市如何了”。不过经常挤公交上班的人早已发现，如今的公交地铁上，PSP和各种智能手机（尤其是苹果iPhone）已经把不玩游戏的人变成了少数。就这样，从孩子到少年，到青年，再到各个年龄阶层；从电视机到电脑，再到各种移动终端；从专用程序到网页Flash，再到小小的移动客户端软件……游戏的领域一点一点扩展，侵蚀到越来越多人的空间。想必“玩游戏就是玩物丧志”这样的说法再也不会有了，否则从忙着在电脑上偷菜斗地主的老头老太太，到在iPad上忙着敲汤姆猫脑袋的小朋友都会被归入这一行列。当一种行为成为流行，也就失去了抨击的价值，新鲜的事情才有争议。玩是人的天性，游戏是不可避免的。70后曾经痴迷于滚铁环抽陀螺，80后流连于小霸王和“仙剑”，90后则是各类主机和网友的拥趸，至于00后的征途，则是各种移动终端和网页游戏的星辰大海。一代又一代，我们就这样玩着长大。

时代就是这样进步的，不管你愿不愿意，它就是这样向前走，没人能抗拒。也许本质没变，但形式变化太快了。如何跟上形式的变化，每个人有自己不同的看法。有的人愿意站在岸边，单纯享受着各种游戏不断变幻的乐趣；也有人愿意下水，从浅滩游向深海，尝试在游戏中寻找属于自己的人生价值。在这个多元化的生存年代，这都没错，重要的是怎么做。是浅尝辄止，还是认真钻研，其实这才是比较重要的问题。至少时间是很公平的，投入多一些，回报也相对多一些。对于张宇来说，他是后者。

张宇是我们的老朋友，他曾经是一个专业的游戏玩家，然后出于对游戏的兴趣成长为一个优秀的游戏撰稿人，也曾是《大众软件》记者组的骨干力量。在离职之后，他曾就职昆仑万维，从网页游戏《三国风云》的产品市场经理做起，逐渐深入游戏行业。5年之后，他就职于北京源彩科技，负责无线业务部门和所有游戏项目开发制作。从外围到核心，从玩家成长为制作人，他的足迹是这个行业中的常态，却又是少见的一类。精于产品内核，很少用各种噱头概念来证明自己，这在浮躁成风的游戏行业中的确是个异数。不过在如今这种乱哄哄的行业形势中，他的沉静能带来什么样的结果呢？

《大众软件》：从游戏行业观察者转变为制作者感受如何？

张宇：感受差异太大了。站在岸上的时候就看见浪头一个接一个的过来过去，觉得很好看很激动，真正一下水才发觉水下的漩涡暗流更有力量，其中的复杂是站在岸上看不到的。我进入游戏行业之初是做产品市场经理，从什么也不明白到成为一个及格的产品市场经理用了8个月时间，这8个月里和我同期来的产品市场经理有10个人左右，最后坚持下来能独当一面的只有我和另外一个女生。那段时间非常艰苦，每天的压力都极大，成天被各种数据压迫着，真是感觉喘不过气来，不过挺过那一段时间，后来就好了。

《大众软件》：压力是从哪里来的呢？

张宇：一般来说新入职的人对于游戏行业只有比较感性的认识，但对于游戏制作的内部流程和细节都并不清楚。产品市场经理是个偏末端的职位，主要负责产品的评估改进和营销，会接触到整个制作流程上的所有环节。虽然并不要求精通，但所有概念基本都要明白，这是入门时候的压力，就是摆脱小白的过程。这个阶段很短，很快就会过去，接下来就是业绩的压力。一款产品上线之后如何迅速看出是否有市场前景，能否至少收回成本，能否红起来给公司带来收益，虽然说起来这应该是运营整个的事情，但产品市场经理负责最末端的执行。一个产品用什么形式推广？是走网络广告还是平面广告？如何降低运营成本提升用户体验？这都是产品市场经理操心的事情。那一段时间我的脑袋里就3个数字：成本、用户数量和投资收益率。各种合作方案，各种数据考量，每天都要不停地评估，看看能否有效。我第一个方案实际是做砸了，虽然上头也并不是特别重视这个项目，可是看着20多万资金不到两个月就没了，甚至连个水花都看不见，自己心里还是非常压抑的。就是从那时候起，我习惯用各种数据来衡量产品和自己的工作，成本费用是多少，成本回收期是多久，ARPU值有多高，哪种方案的效果好……都是这么每天计算，慢慢就摸着门了，虽然压力还是大，不过心里有数就从容多了。

《大众软件》： 这些数据有那么大的效用么？

张宇： 衡量一款产品优劣的最终标准就是收益，或者说是利润，各种各样所谓的口碑、感动，虽然对公司和产品的品牌形象有一定作用，但落实到产品市场经理这样的职位上，这个基本上考虑的不多。一款产品如果都活不下去，那么口碑和感动都是扯淡。怎么判断一款产品有没有市场前景呢？就用数据来看。

比如我接手一个产品，给我30万费用，那这30万推广费用加上前期的制作成本，几个月能收回来？我当时负责的都是网页游戏，如果3个月不见起色，基本公司也就没耐心做下去了。收回成本之后这产品又还能坚持几个月？要不要开新服务器，什么样的营销方案能尽量延长产品的寿命，这也要从数据上看。比如我一个产品到后期，费用基本花的差不多了，ARPU值也开始下降，可我觉得这游戏还能挺一阵，就要在尽量少花钱的情况下多做营销。比如和更多的网站和平台合作联合运营，扩大新注册用户，也能让老一点的游戏多活不少时间。这里面的手段很多，但说到底最后还是要从各种数据的评估来判断。所以到现在我对手下人的要求也是“你别和我说这些说那些，用数据来说话，花了多少钱，用户有多少，ARPU值多少？”对于运营工作来说，盈利就是硬道理。

《大众软件》： 这可和你过去的形象不符，记得从前你可是非常敬佩暴雪这样几年做一个精品的企业。

张宇： 暴雪至今仍然是我很敬佩的企业，不过说实话，至今也只有暴雪一家公司能做到这种不计成本开发游戏的战略。其他的企业无论是EA、育碧还是盛大、完美，都不可能复制暴雪的做法。暴雪的成功有它的独特因素、时机、品牌、合作等各方面影响让暴雪可以不计成本，同时保证盈利。其他的企业做不到。其实暴雪自己也输不起，“Ghost”那款“星际”的游戏算是暴雪开发计划中少见的被取消的产品，结果就是为暴雪后来某个时期的动荡埋下了祸根。这放在中国游戏企业太常见了，一款游戏不行，开发组的日子也就不长了，负责人很快就会离职。这种情况下先制作出一款能保证基本品质，被市场接受的游戏才是最重要的，不够出色可以靠后期的调整逐步完善，产品运营上也能有效弥补很多。

所以中国游戏行业没人愿意奔着暴雪的路数去，风险高不说，还容易挫伤团队的士气。所以说做一个玩家和做一个制作者，对游戏的考量真是天壤之别。

《大众软件》： 看得出做产品市场经理你的思路也是不断变化的，那么现在你所做的事情又有什么变化？

张宇： 主要还是关注技术和平台的变化，逐步思考游戏的发展趋向。乔布斯前几天刚刚去世，他是一个伟大的科学家，高明之处就在于他能把握住科技发展的趋势，以及科技应该如何在应用中展现。如今游戏的形式越来越多，网页游戏、社区游戏、TV游戏、网络游戏、手机游戏……每个人的选择都很多，所以行业很兴盛。不过这种兴盛必然有个集中的方向，我就是想提前一点把握住这个方向，尽早开发出适合“全平台”的游戏。

《大众软件》： 国内游戏流行变化很快，从前的MMORPG到后来的网页游戏，再到社区游戏、手机游戏……你觉得这背后的推动力量是什么？

张宇： 市场需求和平台技术的变革。从需求上来讲，首先，需要是用户进入游戏的门槛降低了，网页游戏、社区游戏及目前手机游戏的流行都是这个原因，需要下载一个巨大客户端的游戏注定要落伍，至少不会像现在这样主流，因为用户使用的平台变了。更重要的是，传统游戏中的各个要素的重要性在发生转变。我们知道游戏用户的需求无非4个：探索、成就、竞争、社交。在传统游戏中，前3点是最重要的，但随着终端和网络的发展，更多轻度玩家和非游戏玩家开始接触游戏，他们对于社交的需求远远超过其他需求。而且，只有社交能够带来游戏用户的自增长。另外在技术上，越来越强大的无线互联网，越来越强悍多样的移动平台，都让用户对于游戏的使用不仅仅局限于电脑，而是转移到更多的场合，更多的平台，这是技术和用户共同推动的变化。

《大众软件》： 你所说的“全平台游戏”是一个什么概念？和传统游戏的差异在哪里？

张宇： 所谓“全平台游戏”就是不仅仅可以在PC上玩，在手机、iPad、数字电视上都可以玩。目前我们公司开发的



（左上图）iPhone版界面
（右上图）巅峰玩家德州扑克完美解决了多平台同时游戏的问题
（右下图）安卓端游戏画面





《巅峰玩家德州扑克》实现了这一目标，超越终端的限制，真正实现用户随时随地可以玩。这就是和传统游戏的最大差异。

《大众软件》：什么样的游戏适合全平台游戏？怎样才能做到所谓的跨平台？要知道这种设想早已有人提出，但至今没有得到完美实现。

张宇：理论上讲，任何游戏都可以做到全平台，但是由于技术的限制，有些游戏类型就很难完全做到这一点。比如传统的MMO和战略游戏，由于界面复杂，画面丰富，很难完美的实现在手机端，至少现在还不行。但其实全平台并不需要完全移植。我们用《魔兽世界》为例，可以想象，即使它完美的从PC移植到手机，恐怕你在手机上，也很难下副本吧？现在有人开发了《魔兽世界》军械库的App，使得用户能通过安卓手机或者苹果手机，管理自己账号的拍卖行，进行装备和物品交易。我想这就足够了，因为用户想要的只是能随时进入自己心爱的游戏，其实这就是某种意义上的“全平台”。我们之所以选择德州扑克这个题材，也是因为扑克游戏对于分辨率、操作的要求都比较低，可以在每个平台上都展现出完美的效果。另一方面，也是棋牌类游戏的规则非常简洁而规整，也许有一点规则门槛，但熟悉之后就发现操作很简单，真正的乐趣在于思考和计算。这是棋牌类游戏永恒的魅力。围棋、象棋、麻将……不管在线上还是线下，至今都有非常多的爱好者。所以要做到真正的跨平台，对游戏本身特性的研究还是最重要的。越是形式简单的游戏，也许更是有乐趣，还容易在多个平台上实现。所以我们选择了德州扑克这个在国内来说比较新奇的项目。007电影《皇家赌场》里赌场玩的就是这个，很有趣也很刺激。在做跨平台的制作过程中，我们面临最大的问题有两个，第一就是真正了解每个平台用户的需求，为每个平台量身打造客户端，这需要对PC、安卓和苹果的系统做长时间的研究。第二就是解决各个平台与服务器交互的问题，由于移动网络的复杂性，手机网络游戏面对的问题比PC网游更复杂，游戏的稳定性是目前最大的问题。

《大众软件》：那么市场运营上呢？市场对这种全平台的概念接受么？

张宇：其实用户那边还好了，他们当然是乐于看到有这么一款游戏无论在什么平台上都可以玩，中午吃饭的时候在电脑上玩两局，晚上下班在地铁上玩两局，睡觉之前拿起iPad也能玩两局。不过对于运营来说压力就非常大了。全平台游戏的安装和入门都比较容易，因此用户数量一定是非常大的，还可以很方便的和各种社区、各种应用结合。比如我们现在就和一个做天气预报的手机应用合作，用户在早上出门看天气预报的时候，顺手打开《巅峰德州扑克》玩两局。不过这么方便的嵌入和应用，带来的结果是对服务器和带宽的巨大考量，必须通过各种合作来分摊这些运营成本。说到这里就要说说国内何种所谓“开放平台”的问题。这些平台虽然嘴上说开放，但距离真正的开放还差得远。我们的游戏在国外也运营，主要在Facebook上效果最好。不管是Facebook还是苹果App Store，合作接入的门槛非常低，规则也非常明确。只要产品没有违反它规则文本中列出的内容，就一定能上线合作，如果不能合作，一定会将产品的问题是违反了哪一条列到纸上，让你去修改，而国内在这方面则没有国外完善。另外国内的平台对游戏接入合作的要求很高，服务器压力承载、用户交互的测试都非常严酷，可以说要求一上线就是一个非常圆满的产品。对于普通的中小游戏企业来说，这难度着实有些高。实际上这是把游戏运营中的风险都给推到前端开发者这里了。所以在国内的运营推广目前还在努力。

《大众软件》：全平台游戏的赢利点一定和过去不同，你觉得这种新型的轻游戏应该是如何赚钱的？

张宇：首先，用户主力消费的平台还是PC，但在手机端获得用户的成本很低。所以我们的思路是用低成本在手机端获得用户，再通过游戏的引导，让他们在PC上花钱。其次，安卓游戏目前能赚钱的还很少，它在近一年主要是作为PC端的补充以及获取用户的来源，由于安卓手机的用户成长极为迅猛，我相信一两年后这将使我们的主战场。《巅峰玩家德州扑克》作为国内第一个真正的全平台网络游戏，仅覆盖所有PC及移动互联网用户这一点，就让我们和同类休闲竞技游戏的竞争中占据优势，因为我们面对的是比1个多亿PC游戏玩家更加庞大的用户群。当然不是每个用户都会都会在游戏中花钱，不过根据我们以往的运营经验，棋牌类游戏的ARPU值其实是很高的，只要营销合作做得足够好，收益丝毫不亚于大型游戏，而且不会有大型游戏的一些副作用。







（上图）主UI原始方案，纵深感更强，但由于技术实现难度大最终采用了现在的方案
（中图）PC网页客户端
（下图）对于运营工作来说，盈利就是硬道理

结语

乔布斯的伟大，的确是在于他不仅仅拘泥于PC平台，而是将音乐播放器、手机和平板电脑这3个平台的应用极大的拓展，使之成为流行的应用。“全平台游戏”实质上走的是一条同样的道路。乔布斯为了实现他的平台拓展梦想，从1996年开始奋斗了十几年，花费更是难以计数。张宇的全平台游戏梦想也许比不上乔布斯的梦想伟大，不过对于这个行业来说，所有的突破和创新梦想，都是珍贵而有价值的。至于未来能以怎样的面目来呈现，只能让时间来检验了。



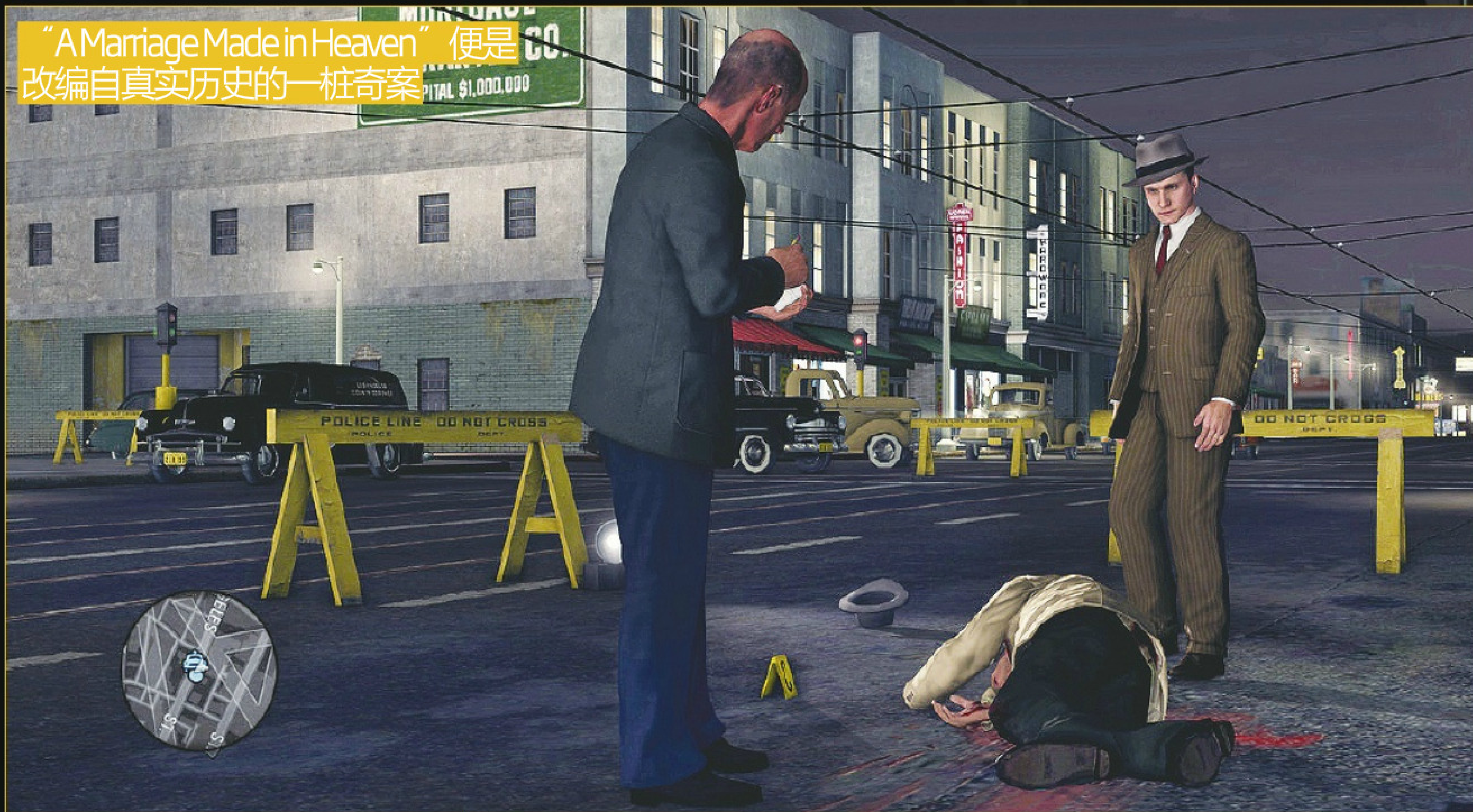
这个在游戏中称作“A Marriage Made in Heaven”的案件发生于1944年8月10日，洛杉矶县的居民Jay Dee Chitwood被发现死于第203大街和Western Avenue大街交汇处的街角（位于Torrance区）。Jay倒在一辆卡车之前，经过尸检，起初被认为死于交通事故。他的遗孀Helen Chitwood随后再婚，迁居外地。3年后，Helen向人声称是自己用尖刀捅了丈夫两刀，当他倒下时被正好经过的卡车撞上。当地警方找到Helen质询，她也如此描述，警方遂以涉嫌谋杀逮捕了她。警方重新检查验尸报告，结果无法找到与Helen描述吻合的刀伤。Helen随后改口说，自己只是想让现在的丈夫生气，于是案件又一次出现戏剧性转变，法官宣布Helen无罪，被当庭释放

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting

PC/PS3/X360

黑色洛城

■L.A. Noire■动作/冒险■Team Bondi/Rockstar Leeds■Rockstar Games■2011年11月8日■上海 西塞罗


“A Marriage Made in Heaven”便是改编自真实历史的一桩奇案

关于Rockstar Games，最大的误解之一就是他们只擅长制作和发行GTA类游戏

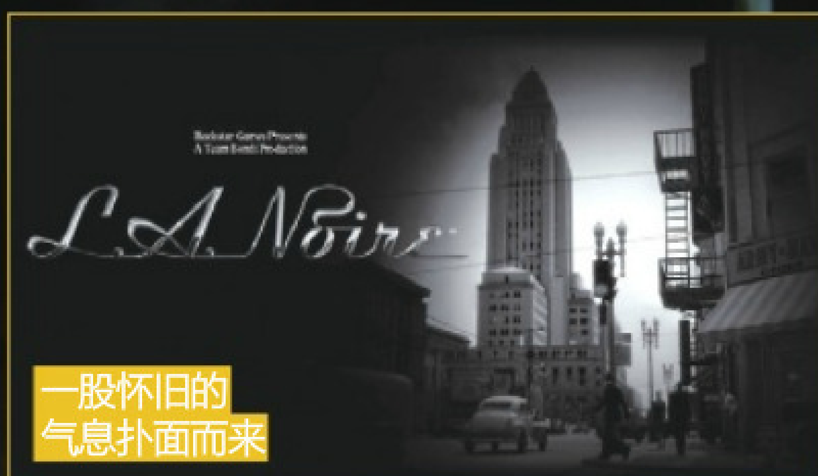
这在GTA3之前或许讲得通，可现在Rockstar并不忙于榨取GTA的品牌价值，而是往旧瓶灌进新酒，虽然它的那些表兄弟一看就知道和GTA一个家族，却又各自有各自的闪光之处。

2006年是《恶霸鲁尼》（Bully），原谅这个中文译名，你会发现沙盘游戏除了关注街头混混，也能做成青春叛逆期的欢乐学园生活。去年在主机平台发售的《荒野大镖客——救赎》更是技惊四座，描写了西部现代化之前的美墨边境末代牛仔的生活，获得了口碑销量的双赢。但是忘掉历史吧，Rockstar旗下的制作组已经把沙盘类型游戏开发出了新境界，它是一部怀旧的CSI，它是高潮不断的古典动作片，它是《黑色洛城》。

故事发生在上世纪四五十年代的洛杉矶，时值美国战后，经济飞速发展，一片欣欣向荣的景象下同时也污孽丛生。犯罪率居高不下，商人和娱乐业的大佬们为富不仁，高层人士和黑手党勾结……主角Cole Phelps是一位在冲绳得到过银星勋章的前海军陆战队员，退伍后进入洛杉矶警察局（LAPD），作为一名资质优秀的侦探，他将在警察局内历经交通科、纵火科、凶杀科、反黑科等各部门疑难案件的考验，最后汇集线索，将目标直指政府上层的腐败案件。

延续当今游戏业内的时髦风气，《黑色洛城》也拿着一堆美国历史上的老电影去“致敬”。如果你熟悉美国电影史，大概会知道“黑色电影”（Film Noir）这一种类，专指正义黑暗不明确的好莱坞侦探片。游戏中闪烁的城市背景、低光源的照明，黑夜、阴影、下雨、烟雾弥漫和较低的摄影机位置等等皆是古典黑色电影的特征（包括男主角的内心独白）。此类电影风格晦暗、悲观且愤世嫉俗，通常将背景放在犯罪、舞弊丛生的底层社会，充斥着被过去羁绊、对未来欠缺安全感以及角色在正邪两端无法自拔的内心挣扎。如果你是《洛城机密》（L.A. Confidential）和《黑色大丽花》（The Black Dahlia）的粉丝，尤其能看到游戏中与电影似曾相识的部分。

在罪案的描写上，制作组浏览了大量



一股怀旧的气息扑面而来


黑色电影离不开各种凶杀案


黑色电影里也少不了夜总会里美丽又危险的女人





惨烈的火焚案现场，当你到达时已经有各工种的同事们在这里忙碌着



被害人遗留在现场的皮夹，已被先到的警察做上了标记

当时的犯罪记录，囊括了许多轰动一时的著名罪案，除了“黑色大丽花”，还有在国内不很知名，但在美国犯罪史上仍留有一笔的悬案。

你大概会说，《黑色洛城》和《黑手党Ⅱ》很接近。其实这两款游戏属于完全不同的类别：《黑手党Ⅱ》是彻头彻尾电影化剧情导向，是个空有大地图的关卡制单线游戏。《黑色洛城》也是沙盘设计，本质上却是一款回归传统的超豪华AVG。

类似探案类美剧，《黑色洛城》也是以一个案件为一个单元，每个案件分成若干部分：

现场调查取证，询问证人等。在询问过程中，需要辨别证人和嫌疑人是否有所隐瞒，之后使用证据证明他们在说谎。最后的阶段当然是枪战和抓捕，然后把嫌疑人关进大牢。传统AVG的没落，很大一部分原因是因为调查阶段的节奏脱节——很多游戏故意把道具藏在角落，不让玩家找到。《黑色洛城》并没有为难你的意思，和你在美剧中看到的差不多，在主角到来之前，验尸官和调查官已经到达现场，检验尸体，在可能是证物的东西前放上标记，只要玩家不是故意“渎职”，就不可能放过这些证据。你要做的是抓住这些证据上的信息，如眼镜盒上的文字、伤口的形状和痕迹、钱包里的便签等。在那些临时现场，玩家经过“疑似证物”时手柄还会自己震动，提醒玩家需要注意的范围，系统甚至体贴地在地图上直接做好标记，等着玩家前去弄清究竟。

在完成取证环节后，要询问证人。《黑色洛城》最大的卖点是它的“表情捕捉”系统。这年头，我们有很多表情做得很好的游戏，比如《神秘海域》啦，《质量效应》啦，《暴雨》啦，等等。这些游戏靠人物表情秀出各种各样的精彩剧情，《黑色洛城》却要将表情直接融入游戏性中——你在询问时可以根据对方的表情来判断对方是否说了实话，是否把案情交代清楚了。表情对《黑色洛城》如此重要，所以之前列举的那些游戏真是弱爆了！

在提到机器人科技时，有个术语叫做“僵尸现象”，即机器人就算有95%接近真实人类，也会因为那一点微小的差距使人类对他们产生僵硬的印象。在游戏中同样如此，比如SEGA的“如龙”系列，有时就会让人产生不可言传的违和感。《黑


游戏中的第一案就是深夜中的血腥命案


遗留在现场的弹壳，只要不是太粗心就不会错过


寻找失踪人口，眼镜上的商标也是线索



许多证人和案件无关但和犯人很熟，面对警察自然会有所保留

色洛城》在动画上精准地拿捏好了分寸，可以让你完全沉浸到细微的察言观色中，不会对面前的3D建模人物产生一丝一毫的疑惑。不仅如此，表情系统还带有一定难度变化。在游戏早期，NPC的表现十分有规律，扯起谎来左顾右盼，说实话时就睁着无辜的大眼睛盯着玩家。但越玩到后面，表情就会越微妙，而且不要忘了，游戏里为角色提供表情捕捉的不少可是好莱坞的专业人士，玩家面对如此对手，无论他们睁大眼睛故作天真、装疯卖傻还是面无表情，就算仔细判别也可能不得要领。

你要面对的不仅有痕迹明显的嫌疑者本人，还有试图包庇他们的亲朋好友，以及一群各色人等的旁观证人

别以为他们也会尽吐实话，实际上出于各种原因，他们会有所保留——有些是想在警察面前隐瞒自己的小秘密，有些是因为粗枝大叶漫不经心，还有些纯粹是想把故事留给报社去出风头……当然，游戏在这方面也有所提示，Cole会在笔记本上记下每个问题的得失，游戏也会以音效告知玩家在与他们问答时是否得体，让你可以做出必要的修正。

好了，到现在为止，也许你觉得《黑色洛城》是个很严谨的推理游戏？其实为了照顾像我这种粗枝大叶的人，在游戏时大可以“葫芦僧乱判葫芦案”。你不去调查物证，只要去笔记本上随便写上几条，就能开始盘问证人。至于是不是少拿了几条线索，最后诬陷了好人……呵呵，我们警察也是拿工资的，只要混日子结案，你懂的……这样虽然会影响结案评价，但也能让剧情一路推进——而且你别忘了，这游戏还有个大沙盘啊，在这沙盘上，我们能干许许多多其它的事。

说起来，Rockstar旗下的沙盘游戏喜欢沿用同一套操作方式和界面，《黑色洛城》乍一眼看去就像是个50年代背景的GTA。虽然在这款游戏里沙盘只是从属地位，甚至于玩家可以把车交给NPC助手开，但不妨碍Team Bondi投入巨资，再现一个完整、奢靡的芝加哥。和许多沙盘游戏一样，你可以开着车在城里巡逻，在地标性建筑之间游荡。等你无聊了，还有各种支线任务在等着——我们都知道，美国警察很多不在局里坐班，开着车在街上瞎溜达，然后广播里随时可能会呼唤你去


一位好莱坞老牌“女星”兼老鸨，她装疯卖傻的本事已经深入骨髓


有时鸣枪示警能让嫌疑人乖乖就范



每个案件结束后都会有统计，告诉你错过了多少线索，问错了多少问题





无论沙盘游戏还是警匪片，少不了的都是飙车戏



最终，免不了用刺激的动作戏终结全案

帮助解决突发案件。这些突发案件大抵都是些凶杀、抢劫之类，遭遇大抵有3个类型：徒步抓捕、飙车和枪战。实际上主线剧情里那些案件，往往也是用这样的方式和嫌疑人做最后的对垒。

系统为案件调查提供了一些有趣的功能。如直觉点数（Intuition Points），在游戏中发现地标、正确回答问题等等表现都可以增长IP，IP可以让你在审讯中去掉一个错误答案，或在罪案现场发现残存的线索。审讯时手头的证据越多，问话过程中你就更占主动。在质询时你可以选择自己作出判断，也可以将手中的证据直接扔在桌前让对方配合。成功即可接近真相，如果失败可能会失去一条重要的线索。

《黑色洛城》经过这样的加工，已不是一个古典AVG了，每个案件按照调查—质询—对垒这样的步骤而来

调查这个步骤首先得到了最大简化，玩家只要能仔细在现场转几圈，关键证据基本上都能掌握；质询则要考验玩家察言观色和对证据的掌握能力，游戏提供了3种选项：“相信”“质疑”和“说谎”，后二者都是NPC言不由衷的表现，“质疑”和“说谎”怎么拿捏，除了玩家的洞察力，还需要一些运气才能找到突破口。最后是一段热闹的飙车枪战戏码，主要作用是大大提升玩家的士气，免得他们调查了几个案件以后昏昏欲睡。

这有点像是CSI。开始玩家只是单纯破案，剧情发展到中期，各种隐线才会慢慢聚拢浮出。游戏第一幕中，编导玩了许多花样，在各种小案子和主角的二战回忆间做复杂的插叙。直到Xbox 360版第一张碟结束，这些记忆中的人仍未在游戏主线中出现。在第一张碟的进度中，每个案件都是独立的，不过已经有很多线索确认，Cole在凶杀科的案件其实是系列杀人案。

日式游戏迷可能想起《逆转裁判》，但它们差别还是挺大的。《黑色洛城》没有庭讯部分，《逆转裁判》讲究考究细致的剧情，不惜引入怪力乱神，《黑色洛城》更像是普通警察的侦探故事。它没有密室杀人案复杂细腻的推理，更像一般性案件的侦破那样，需要你撒大网搜集证据，在开放环境下逐渐收口，最后抓捕凶手——无论对什么口味的玩家来说，《黑色洛城》都是这样一款独特的作品。

PC/PS3/X360

上古卷轴V——天际

■The Elder Scrolls V: Skyrim■角色扮演■Bethesda Game Studios■Bethesda Softworks■2011年11月11日■天津 半神巫妖



真正的龙吼并不是魔法，它只存于勇士心间！

你或许还记得E3展期间，铺满整面建筑物外墙的“老头5”巨幅广告，或是PAX上B社展台十足带感的巨龙

没错，这几个月来《上古卷轴V——天际》大放光彩，囊括了一堆展会奖项。我们知道，平均四五年才出一部的“上古卷轴”系列，每次亮相都对得起玩家这么多年的等待，只是略微遗憾的是，E3上这幕大戏只是为我们揭开了神秘面纱的一角——这款以塑造宏大世界为主要特色的游戏，视频毕竟只展示了战斗、魔法系统等元素，关于整个世界的政治、历史、生物、生态及地理环境的展现还是太少了。还好，不怎么喜欢更新官网的B社最近还算勤劳地发布消息，我们可以在发售前知道这款游戏的更多细节了。

从哪里说起呢？我想是最直观的视觉变化——主角形象的改头换面。我本来不想把这个“可有可无”的特性放在第一位，但我们都知道，“上古卷轴”玩家对主角的形象要求简直到了吹毛求疵的地步。想想“老头4”和《辐射3》《辐射——新维加斯》的传统，弄几个充斥着二次元萌妹的MOD永远是有吸引力的。回想一下“老头4”，种族的脸部其实差不多，而《上古卷轴V》中的十大种族拥有了独立的脸部模型，模型体现在头骨的变化和区别上，可以清楚地看到兽人（Orsimer）下颚独特的隆起、高精灵（Altmer）独特的颧骨、木精灵（Bosmer）内敛的两腮、红守卫（Redguard）坚硬的下巴和黑暗精灵（Dunmer）邪恶感十足的眉骨。哈，自然还包括了细节丰富的亚龙人（Argonian）——他们身上的鳞片似乎触手可及，而我其实还差点忘了提虎人（Khajit）那“性感无敌”的嘴唇……

一些MOD制作者在“老头4”中迷上了日系人设，我们很欣慰B社没有迁就这种奇怪的趋势，他们让新作里的人脸看起来是如此硬派，充满阳刚之气和欧美奇幻大气、厚实的样子（当然让他们捏出萌妹也几乎是永不可能的），即使是你比较关注的女性角色也称得上让人眼前一亮。

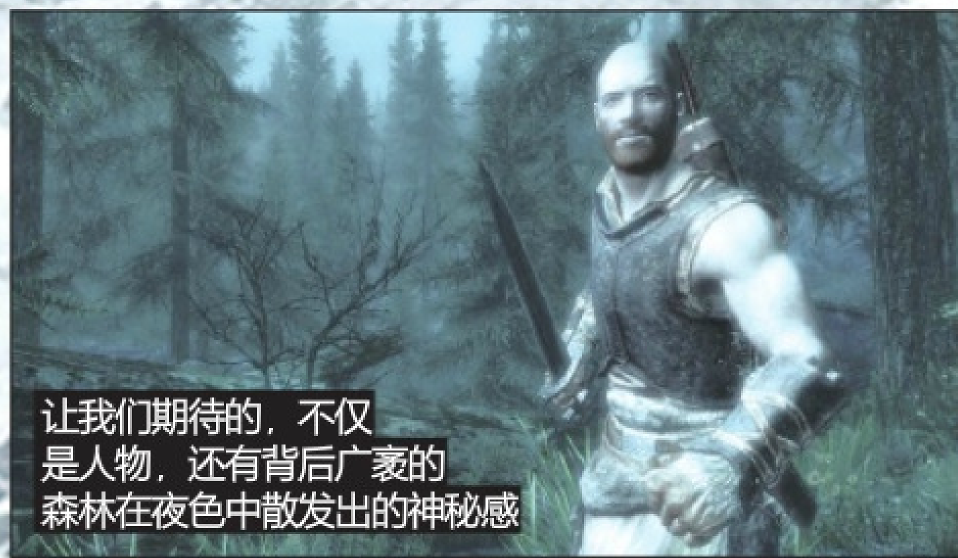
本作还细化了各种族身高、身型的差异，高矮胖瘦各有不同。精灵的消瘦可以一眼看出，诺德人（Nord）、红守卫壮硕的胸肌也一目了然。前作中穿上某盔甲后男女身材会变一样的尴尬设计不存在了。



不惜血本的E3展巨幅广告



黑暗精灵永远带着一种天生的邪恶感



让我们期待的，不仅是人物，还有背后广袤的森林在夜色中散发出的神秘感



1.寒落山
玩家可以学习龙文的一处龙符墙藏于其中



0.天际国家地理
系列资深设计师Todd Howard介绍本作大地图



5.世界之喉
灰胡子们的修炼之所，天际省最高处



2.孤独城
天际首都所在，至高国王被暗杀导致风云突变





6.秋林
没有冰雪的森林，喜好打猎的玩家的好去处！



3.溪木镇
可能是玩家遇到的第一个小镇，以伐木业为生



7.松林
不要小看这片松林，据说藏有吸血鬼的呀！



4.马卡拉斯边塞
天际省西端的神秘之地



9.试玩视频开始处
E3试玩开始处，不代表正式版也从这里开始哦



10.Todd与龙战斗处
天际原野，Todd Howard在开阔地被龙攻击



8.原野
古代的战场，很有可能再次爆发大规模战斗


新图像引擎渲染出的山脉层次感和光影效果真是惊人



系列5、4、3代人设对比图（从上到下），可以清楚地看出4代几乎是肤色不同的统一模型

盔甲、服饰细节的丰富让游戏的风格更令人印象深刻。法师袍不再是塑料布一样的整块无细节蓝色面料，我们可以看到腰间绑着的法师材料包、帽兜的分界线、腰带上的纽扣等等细节。游戏中最漂亮的应该属用龙骨制成的盔甲了，这款在美感上不亚于任何奇幻游戏的护具还是等玩家在游戏里杀死巨龙后再去好好欣赏吧！

我们为"上古卷轴"和"辐射"系列中自由地图的探索乐趣所叹服。但是朋友们，庞大的世界塑造也是一把双刃剑

它在丰富地图细节的同时也很可能让游戏主线变得薄弱。《上古卷轴Ⅳ》和《辐射3》的主线确实缺乏可陈，美式RPG的可选择性也没怎么体现。有人会说除了主线差点意思，你去玩以公会、派系为主的支线任务也不错，但以上两作最大的问题在于：这些任务和主线的关联不足，导致整个任务系统散乱不堪。

欣慰的是，B社不是没有看到这一点，他们请黑曜石代工的《辐射——新维加斯》几乎给上述问题提供了完美的解决方案——黑曜石很好地解决了沙盘游戏任务系统的分散问题，将派系任务和主线不动声色地结合在了一起，天衣无缝，既保留了游戏世界的整体塑造，又让你不知不觉牵扯进派系斗争中，并发现其中的抉择都影响到了主线和世界的发展进程。活学活用，融会贯通，现在B社也要秀一下黑曜石天下闻名的剧情、任务设计模式了。

在最新消息中，我们得知了《上古卷轴Ⅴ》的部分主线情节：游戏开始，天际的至高国王在首都孤独城（Solitude）被暗杀（国王被暗杀似乎是Nirn世界最常见的事）。暗杀者就是以将天际王权归还给纯正诺德人为目的的血统论组织——"风暴斗篷"。玩家作为一名即将被处决的囚犯，被200年前，也就是《上古卷轴Ⅳ》中皇帝的卫队——"刀锋"（Blades）的幸存者（因为改朝换代，所以刀锋战士被新皇帝驱逐并追杀）救出法场逃脱，于是便不自然地被牵扯进复杂的政治斗争中。

天际省共有九大领地（Hold），被9个领主（Jarl，现实中指古代北欧的领主，从此称谓可以看出本作的北欧风格是多么浓厚）统治，这些领主因为国王被杀分为很多派别，有的支持风暴斗篷，有的希望帝国势力继续控制天际省，有的野心勃勃谋


法师炼金有了专属动画


自建营地成为可能，你可以自由自在地享受探险的过程了


探险感觉十足，本作吸收了许多"辐射"系列的成功元素


国外玩家投票的最愿意使用的种族竟然是亚龙人


地下城的狭小空间增多，对战士的反应速度要求更高了


天际的地牢显示出出人意料的黑暗色彩



类似谷歌地图一样的游戏大地图，这次玩家的移动可以在快速旅行和完全步行间有新选择——马车系统加入了


是的，关于马，我们有很多津津乐道的段子



这应该就是黑暗兄弟会的邀请函了


黑暗兄弟会的大门几乎和前代一样，主角身上的龙甲霸气十足

求自己上位。九大领主下属的守卫、战斗法师也有自己的支持意向。于是，你在游戏中将不可避免地纠缠于这些势力之间。你必须慎重选择自己的朋友，因为选择了一个朋友，就可能等于选择了一个敌人。

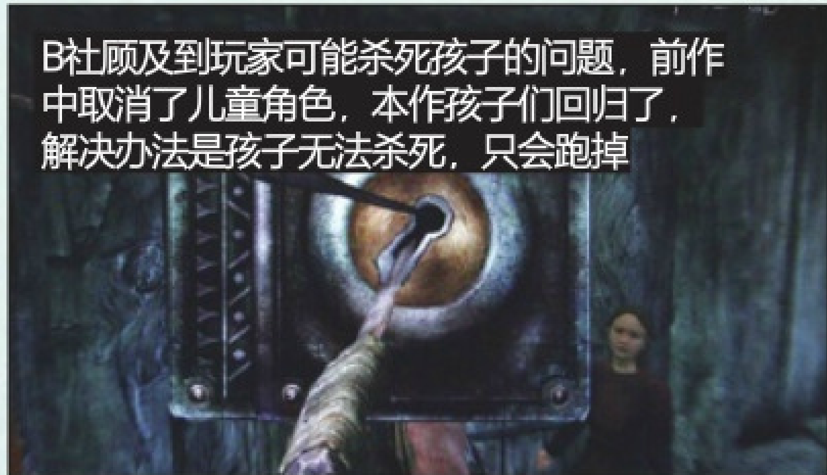
除了政治斗争，在和主线无关的支线任务中也有不少派系斗争。比如法师学院就一直处于两名女巫势不两立的争斗里，玩家一旦来到这里，也面临着艰难抉择。本作的宗教斗争也成为系列中少有的主题。我们知道，《上古卷轴Ⅳ》有个小小的DLC叫做《九骑士》（Knights of the Nine），是描写那些侍奉九圣灵的骑士团的。本作中九圣灵变成了8个：代表人类封神的塔洛斯（Talos）被帝国“开除”出圣灵之列。这和前作赛伯丁（Septim）王朝的结束不无关系。而上古龙——“世界吞噬者”奥德温（Alduin）的回归也让天际的宗教问题更复杂化。崇拜古龙的宗教团体再次蠢蠢欲动，肯定会有大麻烦了。

还有很多在已发售的两部官方“上古卷轴”小说里新增的组织也会加入本作，其中最著名的就是皇帝的秘密警察组织“锐眼鹰”（Penitus Oculatus）。他们由侦探、刺客、间谍组成，是皇帝清除异己、调查灵异事件等的重要力量。天际寻求独立不可能不吸引该组织介入，而从死刑中拯救了主角的刀锋战士一定会和锐眼鹰势不两立，毕竟他们分属不同的国王血脉。由此可见玩家在本作中“站队”之艰难，那种谁也不得罪的玩法是行不通的。

“上古卷轴”系列一向注重塑造真实、生动、丰富、互动性强的世界

在新作中，B社没有理由不在这个大方向上更加大踏步前进。于是我们看到了一些新的、更让人惊喜的消息。比如玩家可以收集萤火虫作为照明、可以采集蜂蜜、可以捕捉蝴蝶和鱼、可以烹饪食物、死灵法师可以复活死鸡并且取卵、某些怪物会装死、可以结婚（而且可以和同性结婚）、在闹市中拔出武器会吓跑路人等等细节。这些细节营造的真实感，会让你觉得身处在一个“无所不能”的世界中。

过往你会受到诸多限制：不能在不是自己的床上睡觉、不能烹饪等等。本作则力图最大化地取消这些限制。这并不是看上去很美的噱头，而是真实能改变游戏历程的行为：在舒适的床上休息会增加额外


B社顾及到玩家可能杀死孩子的问题，前作中取消了儿童角色，本作孩子们回归了，解决办法是孩子无法杀死，只会跑掉


如此华丽，它很有可能是一把魔法召唤弓


前作里跑得飞快的虎人M'aiq the Liar，玩家如果拦住他，他会代表B社回答一些问题，已确定在本作回归



本作UI界面，B社游戏必备的指南针被移动到画面正上方，屏幕下面的色条分别是魔法值、生命值和耐力值

的法力、体力值，烹饪过的食物保鲜时间更长效果更持久、自己的爱人会帮你打仗和扛东西等等，当然，你的爱人或同伴犯了罪你也要承担后果哦……

细节的丰富同样体现在了NPC类型的丰富上。在前代中，玩家经常抱怨遇到的敌人就那么几类，而且都是标示着“盗贼”“召唤师”这种字眼的家伙，玩多了就会看出游戏的套路。本作中，B社不再过多考虑玩家是否懂得背景知识，直接安排了类似阿里克尔的法师、雪精灵萨满、塔漠弓箭手这样带有明显背景故事的敌人群体出场。确实，以“上古卷轴”博大精深的世界，有独特背景、带有明显倾向性的群体组织本来就不缺乏，让他们在特定地点出场，更有助于丰富探索体验。而即使是被看做“生物”的龙，也分为6种，它们有不同的颜色和能力，很多龙还会变成玩家的盟友，可以与玩家对话，等等。

《上古卷轴Ⅳ》虽好，明显的硬伤也不少

如人物等级、职业、附魔、魔法系统等都有进步空间。前作中的人物属性虽然复杂程度不低，可大多无用，魔法法力值过低、恢复速度过慢，让纯法师基本无活路，于是一群美其名曰“战斗法师”的玩家出现了——虽然你要手持大斧施法。到最后你会发现，不只是自己，原来大家都只玩出一种职业——战斗法师，一旦到高等级，玩法雷同成了前作的一大缺陷。

本作中，B社摈弃了那些无用的因素：人物属性、自创魔法等都被去掉了。取而代之的是更丰富的高达280个的Perk和龙吼高级魔法。虽然升级方式仍旧是使用某技能越多，技能升级越快，但因Perk的加入，玩家终于可以创造独一无二的人物。

原因很简单，即使在本作中人物等级已经高达100级，也不可能修习到所有Perk，而不同Perk则完全决定了人物的职业特性。因此我们可以预计在未来，有双持长剑的帝国人剑士、有手握大斧盾牌的诺顿勇士、神秘的双手施法的亚龙人法师、短剑+匕首的黑暗精灵刺客等，他们并不是简单的外形不同，而是因为Perk的选择导致的职业特点完全不同。比如选择了升级盾牌系Perk的战士，就可以用盾牌打飞敌人的武器；专精改变系魔法的法师可以将两个不同魔法结合在一起……

魔法系统也一样，前作的自创魔法听


这种叫Draugr的诺德不死战士以人肉为食，十分地凶残


一条肺活量很大的龙在攻击城镇


龙受到重伤时将无法飞行


从孤独城下仰视城堡，远景的雾气看起来很出色


从水边的另一个角度看孤独城


城市的地貌比前作复杂了很多

真正绝美景色——闪烁在北地夜空中的极光


这个场景不禁让我们想起了黄石公园


裂谷城（Riften）的景色十分诗意


裂谷城的守卫，可以看出本作的城堡远比前作复杂得多

起来很好，但可怕的是你无法删除魔法，快捷键又少，让你的魔法栏里躺着一片无用的超能力。本作取消自创魔法的同时加入了双持魔法，更关键的是让低等级魔法和高等级魔法不再独立，而是只有一个名称，只是根据技能高低威力不同而已。这样一来，玩家就没必要随着升级而删除那些无用的低级魔法了。

> 魔法本身也做了改变，原先的六系魔法变成了五系，数量和威力却都增加了

增加的“时间缓慢”“召唤风暴”等龙吼高级魔法让我们依稀看到了龙与地下城规则中高级魔法的强大威力。而因为双持，魔法的搭配更加重要了。即是抛开“龙吼”这种高级魔法不说，就是普通的法术也照样丰富多彩——熟悉的麻痹术回归，新增的缓慢术、恐惧术等看起来都很上等。而侦测生命法术也做了变化，新增的侦测不死生物法术和普通的侦测生命法术果断分开。召唤系魔法终于不再一次只能召唤一个生物，现在可召唤两个不同种类的召唤物，从而不再鸡肋。可见，魔法的地位果断提升，前代法师一定要带把剑否则很难打怪的时代一去不返了。

想像一下下面的战斗方式：法师面对四五个敌人，首先一个狂暴让他们自相残杀，然后隐身同时召唤出两个冰元素上去砍杀，最后用龙吼来一个时间缓慢+火焰风暴，或干脆召唤风暴结束战斗。这种全靠玩家想象力自由搭配的法师战斗过程确实很值得期待！

再看看附魔。制作组去掉了武器磨损，这简直是一大福音。前作中武器的磨损速度让玩家苦不堪言，最关键的是，玩家会因此产生一种“不安全感”。威力强大的武器在手，打着打着突然变成赤手空拳了——原因是武器磨损到了零，自动变成无法使用。这简直是标榜真实世界的“上古卷轴”系列的一大笑柄了。

没有磨损不代表不能改造武器，你完全可以通过锻造、附魔改良武器，武器也会随自身的改良而发生外形上的变化——打一把属于自己的神兵利器不再是梦了。即使是平常打怪捡到的狼皮、熊皮也可以通过技能缝制、改造自己的盔甲——发挥想象力，我们可以期待一个玩家形象大相径庭的时代了！

属于法师的附魔和炼金则更加精进一


内战时期的天际省军事工事很多


刺客的致命一刀，眼神很凌厉哦


玩家用龙吼召唤来的龙和敌对龙在空中交战


兽人战士的长柄武器很显眼

步：从图片上我们可以看到玩家炼金有了专属动画，而在附魔神坛上，你可以随时摧毁一把捡来的魔法武器，从而得到上面的附魔公式，用在另一把武器上。武器上除了附魔还可以附上毒药，因此毒药的制作也成了刺客职业的一个乐趣点。

前作虽然音乐动听、音效丰富，但配音演员的缺失委实让这个游戏少了分味道

《辐射3》时B社请来了好莱坞大牌Liam Neeson（《辛德勒的名单》《飓风营救》），本作他们继续加大在配音上的投入，配音演员达到了创纪录的70名，用以对应多达6万行的对话。有意思的是，这些配音演员的平均年龄也创下了一个记录：几乎都是70岁左右的老人。

这肯定是和本作的背景故事有关，毕竟预言者“灰胡子”、天际国王等角色年龄肯定不小了。我们可以简单看看都有谁参与了这部游戏的配音：

Lynda Carter，这位60岁美女是B社母公司ZeniMax Media老板的老婆（果然近水楼台），同时也是一位演员和歌手，她为Gormlaith Golden-Hilt，一位在古代击败过巨龙的诺德英雄配音。还有著名的Max Von Sydow，这位已82岁高龄的瑞典老演员曾在《少数派报告》中有过精彩演出，他为游戏中一名幸存的刀锋战士Esbern配音，他同样也是预告片旁白者。游戏中神秘预言者“灰胡子”Arngeir的配音者是Christopher Plummer，这位81岁的老演员曾在《星际迷航》中扮演常将军，是两次艾美奖获得者。还有Joan Allen，获得过托尼奖和3次奥斯卡提名，这位55岁的美国女演员为另一名幸存的刀锋战士配音。

每一款游戏都有自己的独有乐趣，“上古卷轴”系列中也有不少其他游戏没有的游戏方式

比如因为感染吸血鬼病毒而成为吸血鬼，从而以吸血鬼的形态进行游戏就属于其中之一。

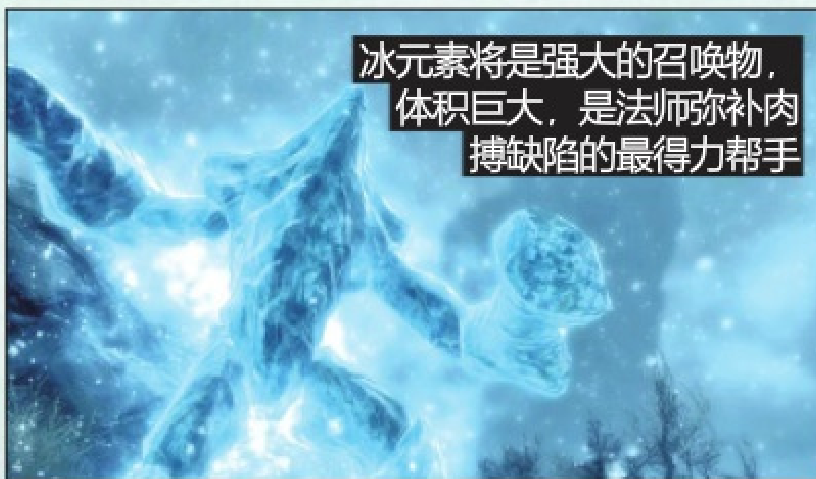
很高兴这样的独特乐趣将在本作回归，享受着吸血鬼带来的强大力量的同时忍受着不能白天出门的痛苦。玩家可以变成狼人的传言从未间断，几乎可以断定他将和吸血鬼一样存在，并且你感染兽化病后带来的力量要比吸血鬼的力量更强——

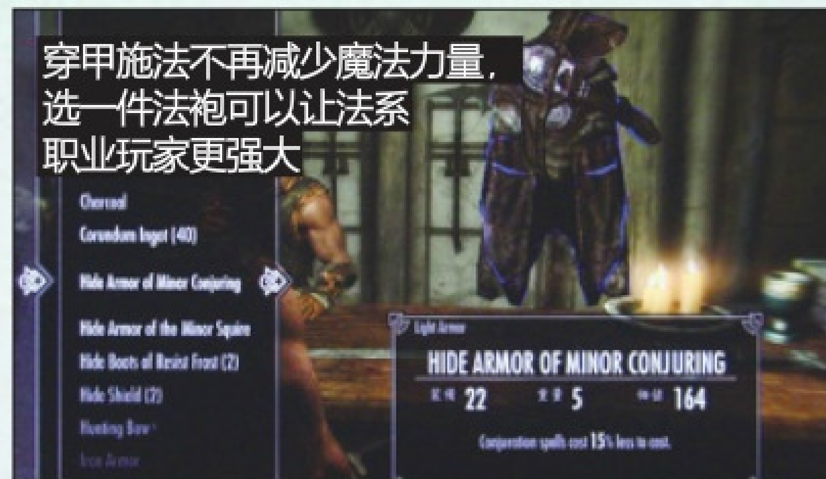

一头被龙吼“冰冻形态”瞬间冻住的熊


尸鬼大君，可能是游戏中比较难对付的小Boss


这种魔法石碰触后可以加快你某方面升级的速度


冰怨灵这种怪物很有质感


冰元素将是强大的召唤物，体积巨大，是法师弥补肉搏缺陷的最得力帮手



穿甲施法不再减少魔法力量，选一件法袍可以让法系职业玩家更强大


目睹酒馆争斗的还有一位忘情的吟游诗人。这个职业在DnD游戏里是十足老面孔，在“上古卷轴”世界中却是个新丁。在孤独城北方的吟游诗人学院应该是你最好奇的地点了。说起酒馆，现在天际省还独家推出了酒馆打架系统：在酒馆里喝酒，言语不合可以大打出手，这种打架很有北欧风格，而且不会死人


这位女性战斗法师很可能是一名吸血鬼


宠物系统值得期待，比如这可爱的大犬和矮腿马一样，原型均是来自于现实中的北欧物种


这个祭坛属于魔神Azura，她左手拿着的就是前作中玩家争相追寻的神器Azura之星

这种在《上古卷轴Ⅲ——血月》中崭露头脚的怪物一直是玩家想亲身体验的对象。玩家变成狼人后可以享受狼人的力量和爪子特殊攻击带来的巨大优势，在速度、敏捷，甚至夜视能力上也有一定的加成。只是狼人和月亮的关系会限制你随时使用自己的力量，这样就带来了游戏性上新体验——是不是要看看天气如何再出去探险呢？如果是满月就放心大胆出行，而阴云密布的夜晚还是呆在自己的巢穴里吧……

再比如偷马。这一直是系列玩家津津乐道之处，怎样在重重包围中偷来价值不菲的马匹成了忠实玩家最喜欢尝试的事，本作会让偷马的活计更有技术性——偷来的坐骑要看好了，不然它会自己跑回去。

死灵法师一直是魔法领域中正统法师的敌人，前作中我们甚至可以在魔法大学任务中杀死他们的领袖曼尼马克（Mannimarco）。本作中回归的死灵法师并不是违法组织，而且拥有了属于自己的独特魔法。虽然你不能加入这个派系，但死灵法师的很多专属魔法却可以通过杀死他们搜寻法术书而学会。比较著名的“复活尸体”“吸取生命”“控制不死生物”等都可以增强你的实力。比如在视频中我们发现玩家学会了一个死灵法术，然后用这个法术复生了一只死鸡，目的是为了取鸡蛋，这个看似恶搞的片段恰恰证明了在“上古卷轴”的世界里，玩家是无所不能的。而且最重要的，当你学会了所有死灵法术，谁又会说你不是一个死灵法师呢？

还有儿童的回归。要知道前作里你看不到一个孩子，这是因为B社顾及到玩家可能杀死孩子的问题，导致游戏分级发生重大变化。后来的《辐射》新作中，B社不再忽视这个问题，解决办法就是孩子无法杀死，只会跑掉离开玩家的视线。本作就是延续了这个办法，不管怎么样，我们可以在本作中看见一群正太、萝莉了……

吟游诗人则是另一个奇葩。这个职业在DnD游戏里是十足老面孔，在“上古卷轴”世界中却是个新丁

在孤独城北方的吟游诗人学院应该是你最好奇的地点了，虽然我还不确定你是否可以学会了弹琴唱歌，并以此赚钱，但在酒馆中花钱听曲儿已经得到了证实。说起酒馆，现在天际省还独家推出了酒馆打架系统：在酒馆里喝酒，言语不合可以大


有可能是学习龙吼文字的必由之地："黄金爪"中进入龙文墙洞窟的入口


Demo中展示的龙文学习


与龙的战斗原本风和日丽



龙吼魔法召唤来的暴风雨能施放闪电攻击敌人，这有可能是最强大的龙吼魔法之一

打出手，这种打架很有北欧风格，而且不会死人。可以看出为了丰富游戏的氛围，制作组下了多大的功夫。

前作和本作间相隔了200年时间，这确实是一个空档，如何处理这段时间的历史是个问题

B社最初的解决方案是采用小说的方式，可是已发表的两部官方小说和游戏正史关系并不大。现在看来，B社打算在游戏中对这200年的历史进行详细补充，这倒是一反系列常态的。

要知道，B社一直是个不愿意"难为"玩家的制作室，如此庞大的游戏一直秉承着尽量简化操作和系统的方针，而这次却采取了不同的策略——游戏中的书籍数量大量增加，其中新增的书籍大部分都是在描述前作之后到底发生了什么的。其中提到了距离本作发生时代30年前的"世界大战"：一场发生在塔漠军团（Thalmor）和帝国之间的战争，这场战争几乎摧毁了塔姆瑞尔（Tamriel）大陆。由高精灵里那些认为高精灵理应统治世界的种族主义者们组成的塔漠军团将大规模地在本作中亮相，参与到本就很复杂的政治斗争中。

在这200年里，天际省也没有闲着，一个比天际独立主义者风暴斗篷还要偏激的组织——弃誓者（Forsworn）成立了。这些天际原住民组成的几乎是个恐怖组织，他们的目标是将诺德人、帝国人等外来人全部赶出天际。这里要说明一下的是，我们虽公认诺德人是天际的主要种族，但他们其实也是几千年前从更北方的极地来到天际的。可笑的风暴斗篷宣称天际省应该由诺德人自己统治，却不知道自己在弃誓者眼里也属于那个"外来户"。

这就是《上古卷轴V》的世界，在前作的危机后，这块冰雪大陆充满了错综复杂的势力斗争：帝国、风暴斗篷、弃誓者、灰胡子、龙、雪精灵……充满史诗般的厚重。

还有很多诸如撬锁、解谜、终结技等新特性在E3后展示了出来，限于篇幅不仔细描述了。请记住，本作的野心绝不仅仅是成为热卖大作（其实它已经做到了，在预售榜单上，它以近100万套的成绩排在《现代战争3》和《战地3》后列第三，成为RPG史上第一，远超《质量效应3》），B社想做的，是一款能够名留青史的伟大的角色扮演游戏。享受它无以伦比的魅力吧，11月见！


左手的红色魔法是Frenzy，也就是狂暴，可以让敌人自相残杀


魔法和武器的分工协作在本作中尤为重要，要注意，双持时你无法格挡


魔法可以合并，威力会更大

PC/PS3/X360

使命召唤——现代战争3

■Call of Duty: Modern Warfare 3■射击■Infinity Ward/Sledgehammer Games/Raven Software■Activision■2011年11月8日

一把枪在“成长”过程中性能会动态变化——MW2中几把无脑枪统治世界的局面将被改变


CoD XP开场播放的玩家自拍真人电影得到了官方协助


CoD XP包括这样带感的真人环节……


活动中玩家的合影，胸前的图案是CoD XP官方徽标

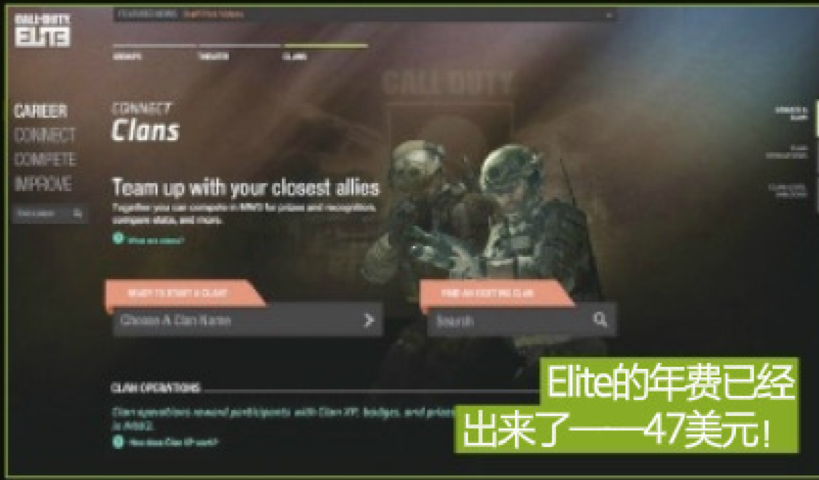
在《战地3》的宣传攻势面前，《现代战争3》也许会让人感觉是一款守旧的游戏

好在9月初Activision搞了一次“使命召唤体验会”（CoD XP），期间提供多人Demo试玩，它向我们展示了新作稳中求变的一面。

在MW3的多人模式中，玩家要做的不仅是通过杀敌赚取XP来提升自己的等级，枪械本身也拥有了XP的设定，这就是枪械精通系统。上手度到达一定状态就可以解锁对应的精通技能，其中突击步枪包括有减少后坐力的Kick、增强子弹穿透力的Impact、可以加挂两种战术配件的Attachments、减少被击中后准星不规则上跳的Focus、开镜即自动进入憋气瞄准状态的Breath，以及减少准星晃动的Stability。冲锋枪（SMG）类武器除了Kick、Focus、Attachments这3项外，还有增加子弹有效杀伤距离（Range）以及提高近战射速（Melee）的独占技能。霰弹枪的技能只有一种增加武器伤害（Damage）——这种在狭路相逢情况下往往能实现必杀的武器有此一项足矣。MW3还为盾牌增加了快速移动技能，使其具备了和队友同进退的能力，非常适合顶在一线充当肉盾，吸引火力。

在个人技能（Perk）方面，制作组针对玩家反馈对前作系统进行了大幅度修改，取消了“停止作用”“突击队员”和“最后一击”，增加了不少新能力。其中一类技能包括：侦察（Recon），子弹和爆炸物溅射伤害敌人后，雷达会对其进行自动追踪；快手（Sleighthand），传统的增加装弹和武器切换速度的特技；障眼法（Blind Eye），一种专门用于对付空中支援的技能，可以不被敌军的无人机侦测到；极限状态（Extreme Condition），增加冲刺耐力，快速翻越障碍物；拾荒者（Scavanger），获取敌军遗留弹药，增加初始存弹量。二类技能包括：快枪手（Quickdraw），瞬间开镜，加快使用手雷和切换战术装备时的动画过程；防爆服（Blastshield），对非直接命中的爆炸伤害完全免疫，视野不受闪光弹的影响，这是一项技能而不是装备，因此队员的外观不会显得臃肿，机动力也不受影响；硬汉（Herdline），所有连杀和连死奖励规定人数-1，两次协助击杀即可


CoD XP的主角俨然就是Elite



Elite的年费已经出来了——47美元！


MK46，伤害度极高，加装握把后的精度也相当可观


防弹盾的提速技能解锁时间非常短，其实用性将被大幅度提高

算为一次击杀成功；刺客（Assasin），对包括热成像、动感探测器在内的所有侦察设备免疫；过渡杀伤（Overkill），可携带两种主武器，替补武器可以携带两个战术组件。三类技能包括：神枪手（Marksman），远距离标注敌人，长时间憋气；追击者（Stalker），开镜状态下依然可以高速移动，可以延迟阔刀定向雷的爆炸时间，以免中埋伏之后只有死路一条；Sitrep（军情报告），敌军装备可以被肉眼辨识，敌人脚步声被放大；稳定瞄准（Steady Aim），对机枪扫射时的安定度提升会有一定帮助。

在连杀奖励上，本作删除了战术核弹这种瞬间屠场利器

并针对偏爱防守反击及需要提高生存能力的新手准备了防御类奖励包。

“进攻包”的优势在于使用Kill-streaks杀死的敌人都会叠加在连杀人数中，因此只要你的加减法还过关，理论上可以让Killstreaks无限循环下去。防御类奖励的好处在于即便主人死亡也不会重置点数，并且你所得到的装备都是专门用于对付那些全攻型玩家的，其中包括有空投陷阱（跟蓝精灵送给格格巫的“礼物”差不多）、自动防空导弹塔、哨岗机枪、隐形轰炸机、EMP干扰、无人机甲。喜欢独狼作风的高阶玩家会非常喜爱本作提供的特殊连杀支援包，2次连续击杀后可获得一个额外的Perk（内容自选）、之后每两次都会增加一个Perk……瞧，人间凶器就是这样炼成的。

本文截稿前的最新消息是，MW3将支持局域网对战。而在Activision发布的MW3的最新预告片中，出现了许多在之前官方截图中未公布的场景。当然，如果你在半年前读过Kotaku网站泄漏的剧透，就不会感到意外。其中包括俄军坦克冲入柏林横冲直撞、埃菲尔铁塔被拦腰斩断等Cos《冲突世界》的镜头；有扮演俄国特工，在俄国总统专机内同阻挠和平谈判的恐怖分子进行的搏杀——在机舱剧烈颠簸创造的伪失重场面下Cos《盗梦空间》的浮空乱射+肉搏，这自然是必须的；有TF141小队幸存者前往非洲调查乱源Makarov下落的场景，其中少不了解救正在被叛军屠杀的村民，以及在丛林中以地狱火战术跑路这两个《太阳之泪》中的名场面……


右边的这位，您是从《战地双雄》中穿越来的吗？


站在哨兵机枪后面双持武器摆Pose果然不一般的帅


单人模式在此次体验会上被完全无视了，难道是雷的前兆？

PC/PS3/X360

刺客信条——启示录

■Assassin's Creed: Revelations■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年12月2日■江苏 防弹手柄

御姐、大叔、萝莉、正太一应俱全，总有一枚适合你


这基本上是前作的十全大补版


多人模式中总是会有螳螂捕蝉黄雀在后的悲剧


进入敌人地盘后你将失去猎杀对方的能力，夺了旗只能赶快跑路

《刺客信条——兄弟会》的多人模式相当出色，在《刺客信条——启示录》中，制作组决定沿着这条路继续走下去

本作的线上对战系统相当于前作的威力加强版。新加入的一种多人玩法名字很老土——死亡竞赛（Deathmatch），这是前作“通缉”（Wanted）模式的简化版。它不提供用于提示目标所在位置的雷达系统，但参与者的人物模型在场景中是唯一的，不会有那些AI控制的与你长得一模一样的路人甲、路人乙们招摇过市，因此你更容易找到符合目标“体貌特征”的人，对猎物来说，他也更容易发现猎手的意图，因此这一模式中的战斗节奏将会变得更快，同时也更刺激。

Beta中的死亡竞赛模式每局限定为10分钟，由4~8名玩家参与其中。

“圣物夺还”（Artifact Assault）相当于FPS中常见的夺旗模式，在融入了猎杀和反猎杀的游戏要素后，将在战斗过程中充满变数。这一模式下的地图分为两个区域，你的身份随着自己所处的位置而变更。在敌对区域中，你是一名一旦被发现只能脚底抹油的猎物；在本方区域中，你是可以十步一杀的高明刺客。想要在敌人的心脏位置夺走圣物，你可以选择快进快出的方式——同时也意味着只要是个人就能看出你与那些闲逛的NPC之间的区别。你当然也可以老老实实混迹于人群之中，然后趁人不备夺走圣物，再以“大隐隐于市”的方式从敌人眼皮子底下将宝物带走，送回本方区域。

在“能力”（Abilities）方面，本作新增了绊发炸弹（Tripwire Bomb），这是一种类似于地雷的陷阱道具，无论猎物还是刺客都可以使用，尤其是对猎物摆脱追击非常有用；门禁（Closure）可以关闭附近所有的门，是刺客的优秀技能，能限制猎物的逃跑路线；二流黑客（Minor Hack）可以以入侵Animus造梦机的方式让目视距离内的任何一个角色（包括真人玩家）死亡，听上去很不“平衡”哦。

在升级、解锁新能力的同时，你还能在多人模式中得到更多关于Abstergo集团以及圣殿骑士们的故事，因此想了解AC系列奇异世界观的全部秘密，赶快练级吧！

在特技（Perk）方面，哨兵特技能增加对逃出视线的猎物的锁定时间；追击特

投弹手 Bombardier
执事 Deacon
元老 Vizier
魔术师 Trickster
哨兵 Sentinel
先锋 Vanguard
勇士 Champion
演员 Thespian
伯爵 Count
叛徒 Renegade
十字军战士 Crusader
卫兵 Guardian

技不仅能增加你在捕捉猎物时的速度，而且还能延迟被对方发现的时间。

新增的连杀奖励包括6连杀后召唤箭雨（效果很“英雄”）射杀圣殿骑士马仔；如果身为刺客的你连续遭遇失败，就可以获得与《现代战争2》中的Deathstreak类似的连死奖励的帮助，在连续5次被杀或被击昏后，玩家就可以通过视线受阻（Vision Loss）奖励来获取下一个目标的确切位置，红色的小光点在你拔刀行凶前都会一直出现在雷达上。如果你连续5次连目标的面都没有见到就被判定失败或在追击中跟丢，就可以让追踪受阻（Tracker Loss）这个奖励为你划好目标的行动路线。猎物连续被杀5次，启示奖励（Revelation Loss）能为你显示地图上所有刺客的实时位置，这样就能从容地避免与他们正面碰撞——看起来还是很体贴新手的吧？

意料之中的，个性化定制人物外观的功能在《启示录》中得到了进一步强化

与《兄弟会》相比，现在玩家可以针对面部、头发、躯干、手臂、双腿、腰带6个部分进行自己喜欢的搭配，数以万计的组合方式、配色以及解锁饰品将让玩家创造出独一无二的人偶形象——很网游吧？无论是圣殿骑士还是阿萨辛刺客，你都可以通过完成制作者设定的各种挑战来解锁新的装饰用盔甲。

最后，你还可以选择角色的主武器和副武器，虽然它们与你的战斗力没有任何关系，但你所选择的杀人武器将决定角色出招时的骨骼动画。因此，有恶趣味倾向的玩家可以用女性向的装饰和武器来创造伪娘和怪蜀黍式的角色。人偶的另一个功能，就是为阿萨辛们创造属于自己的社交网络——人物铭牌记录着你的主要游戏成就、等级、战斗偏好，同时也是供你的玩友们挑战的目标，就像“极品飞车”启用的Autolog社交系统那样。

临近发售，《启示录》已经发布了新武器预告片以及新的单机流程故事预告片。当中曝光了一些新的场景和人物，其中一位应该是Ezio在本作中的红颜知己Sofia Sorto（按照剧情，后来成为他的妻子），由于本作的PC版已经推迟到12月2日，我们将在下期中旬刊带来单机部分的更多揭秘。


多人对战地图Rhodes医院


夺旗热点地区高处的枪袭将十分有用

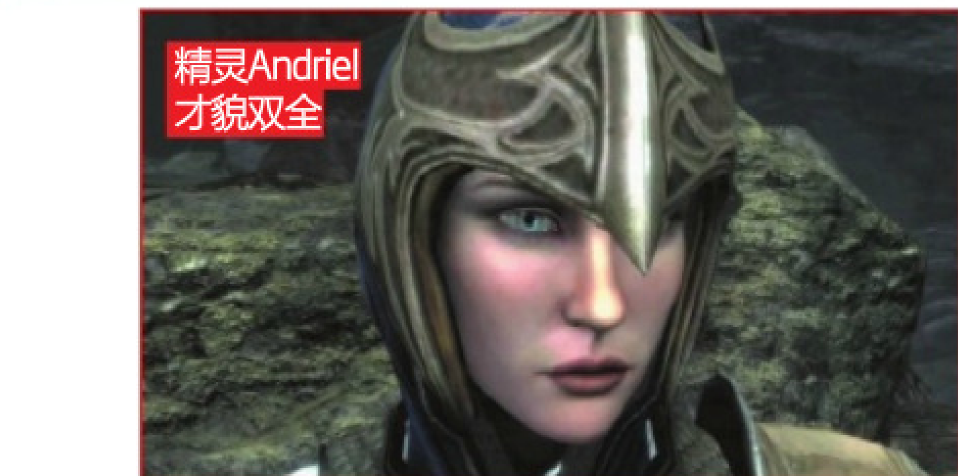

死亡竞赛的目标人物会变得十分显眼……

PC/PS3/X360

魔戒——北地之战

■The Lord of the Rings: War in the North■动作角色扮演■Snowblind Studios■Warner Bros.■2011年11月1日■湖北 参哒哒


阿戈斯无情地倾泻它的怒火，没有人可以夺走它的宝藏


精灵Andriel才貌双全


阿戈斯怒视着这群不速之客们


除了龙，你还将与《魔戒》中的各种邪恶生物战斗

以奇幻史诗著作《魔戒》为背景的最新游戏《魔戒——北地之战》终于将在11月到来

这是一款充满血腥战斗成分的A-RPG，我们之前已经熟知了组队战斗等合作成分，在游戏发售前夕，制作组又公布了巨龙阿戈斯（Urgost）的背景资料。

通常认为在小说《霍比特人》（The Hobbit）中出现的史矛革（Smaug）是中土大陆上的最后一条龙，其实不然。“魔戒”教徒们指出，史矛革非但不是最后一条龙，它甚至不是最后一条会喷火的龙。不知大家是否还有印象，当《魔戒》中的主人公佛罗多（Frodo）提及魔戒的历史时，甘道夫（Gandalf）指出，巨龙可以使用龙息摧毁魔戒的力量，但现在的中土已经没有具备此种力量的龙了。而事情总是变化的，在史矛革死去80年后，甘道夫又暗示，这样的龙类可能还会出现在中土。

阿戈斯即是一条会使用龙息的龙类，通常被称之为“火龙”（Fire-drakes）。它拥有庞大的身躯，惊人的力量以及超越凡人的智慧。只可惜阿戈斯并非善类，它是一只倾向于邪恶的阵营的强大生物，它认为所有凡人都是劣等生物，自然也不会去袒护他们。此外，和所有的龙一样，阿戈斯对财宝有莫大的兴趣及占有欲，不允许任何人靠近它的宝藏。它也很清楚比它优秀的同类是如何逐渐消亡的，所以阿戈斯一直保持低调，悄悄计划不为人知的阴谋。当玩家的三人作战小组——矮人Farin、人类Eradin及精灵Andriel来到阿戈斯的巢穴时，阿戈斯会如往常一样，对不速之客展开攻击，一场恶战再所难免。

这段有趣的描述大大增加了本作的剧情代入感，让它不至于变成类似《猎杀——恶魔熔炉》或《第一圣殿骑士》那样的纯合作动作游戏。在制作者访谈中，游戏开发者声称，本作无论在人物、背景设定以及故事等各方面都会忠实于托尔金的原著，原著中的重要战役也将在本战中得以重现，并一再强调这个过程将是极其血腥的。

为了配合游戏发售，Warner Bros.还计划为本作发行配套的漫画，画师由曾为GTA系列及《马克斯·佩恩》等游戏制作插画的Brian Wood担当，真是相当令人期待。事先预定了本作的玩家，会得到免费赠送的数字版漫画的前两章内容。

PC/PS3/X360

圣徒之街3

■Saints Row: The Third■动作■Volition Inc.■THQ■2011年11月15日■湖北 只爱夏天



名贵的跑车不再是玩家劫持的唯一目标——想像一下开着大型货车横扫街头的场面吧

GTA类游戏最吸引人之处就是不用紧跟着主线剧情的脚步，可以在一个开放的世界中随心所欲地做自己喜欢做的事

但如今的沙盘游戏大多并不是这样，特别是GTA4投奔电影风格后，牺牲了相当大的自由度。在《圣徒之街3》中同样面临这种风格的选择，当然以搞怪为乐的制作组还是更喜欢倒向自由度。

本作一大让游戏更为刺激的新元素就是玩家可以驾驶车辆横冲直撞，开足马力杀出一条血路，将挡在路中央的房屋、建筑、行人等全部轰至飞起。看着这场人间灾难的发生，主角脸上还会露出诡异的笑容。制作组透露，根据驾驶的车辆的不同，所造成的破坏也不同，有的破坏方式甚至可以形成连击，造成双倍以上的毁损效果。名贵跑车不再是玩家劫持的唯一目标——想像一下开着大型货车横扫街头的场面吧。这其实是早期GTA类游戏的特色之一——满足玩家的破坏欲。本作的许多支线任务都和这个思路有关，如让玩家在限定时间内尽可能制造最大的伤害……

本作相对于系列前作的改进还包括加强肉搏成份、新增武器改装系统等，使游戏中的战斗更激烈火爆。肉搏战的操作也很简单，如在Xbox 360版中，手柄的右键是射击，左键是格斗，持续乱按就可以出一系列连招，还会有华丽的结束动作。

这些成分在本作的最新试玩演示中都有反映。玩家的任务是潜入到骇客组织“德克斯”（The Deckers）的老巢。作为Steelport城三大黑帮势力之一，且是拥有最顶尖技术的犯罪团伙，德克斯的藏匿之处可不是那么容易发现的，他们将到达基地的入口伪装起来。“第三街圣徒”派出一名男性成员去寻找入口，结果发现入口其实是一个女厕所。于是他将自己易装成一名性感女性，进入后立即卸下伪装，大打出手，然后的恶搞效果可想而知……制作组声称，本作的核心就是疯狂、古怪和破坏，游戏中也提供了大量的武器和事件去实现这些元素。试玩版还侧重展现了游戏的自定义系统，除了在初始设定角色的外貌外，还可随时进入游戏世界中的商店，改变角色的发型、妆容、服装等等细节，是相当消耗时间的“养成要素”，而懒得去折腾这些的玩家可以直接选择系统随机合成的角色形象。P



恶搞《战地3》，这算是什么战斗组合？



德克斯是一群古怪且难对付的人——其实这游戏里谁不怪呢？



多人模式里更呈现出混乱中的各种奇葩

PC/PSN/Wii/X360

侏罗纪公园游戏版

■Jurassic Park: The Game■冒险■Telltale Games■Telltale Games■2011年11月15日■北京 Merlin

"生命会自己寻找出路。"对困在岛上的人类来说，尤其如此

Dennis在游戏中登场时已经死在车里

大量的恐龙即将登场，这是三角龙和它的孩子们

可以毁灭掉一切的生物雷克斯霸王龙（T-Rex）

宣布延期多次的AVG《侏罗纪公园游戏版》终于要在11月15日首发了

延续了Telltale Games的一贯策略，本作将分为5个独立章节在PC和PSN平台发售，但与以往每章每隔一两个月推出的做法不同，所有章节都可以同时下载，而Xbox 360版则会首次以光碟形式直接与玩家见面（预订了Xbox 360版的玩家还会得到一款特别的T-Rex的XBLA人偶）。

本作可以是说打破Telltale Games传统的一款AVG，不仅发行方式有别，而且是该公司成立以来第一款采取写实风格的作品，尽管画风里仍旧有卡通元素，但与之前同样采用3D制作的"山姆和马克斯"系列、"猴岛"系列相比，风格差异还是十分明显的。当然"侏罗纪公园"这个题材也是促使制作组走出"低幼"印象的重要一步。另外一大变化是在游戏性上，本作的玩法与《暴雨》一脉相承，不再遵循传统冒险游戏寻热点、找道具的路子，而是以大量可实际操作的动作元素和QTE为主，相信会吸引许多轻度玩家。

通过E3和GC的展示，游戏的主线已经明了：当电影中的程序员Dennis Nedry试着偷走那些无价的恐龙胚胎离开Isla Nublar失败后，装着胚胎的刮须喷沫罐不翼而飞。此时，胚胎的潜在买家——和侏罗纪公园的建设者InGen同样致力于遗传研究的BioSyn公司——派出了两名暗探，到岛上与Dennis接头。他们既不知道Isla Nublar上已经恐龙横行，也不知道Dennis已经遭遇不测。本作主角Nima就是这两名"窃贼"中的一员，她和她的搭档Miles Chadwick一起来到这里，不仅要躲避恐龙攻击，还要设法完成使命。但命运显然在捉弄他们，胆小怕事的Miles一和恐龙遭遇就想丢下Nima作为诱饵，自己趁机逃脱，不料遭袭丧命。此时Isla Nublar岛的雨夜里就剩下了Nima一人，除了逃命，她已经来不及想更多了。

本作的焦点聚集在原著小说和电影三部曲里的二线人物上，描述在原著主角逃亡的同时发生的故事。你可能会因此感到不过瘾，但原著里的次要人物也会在冒险中与玩家们依次遭遇，甚至会一同解决面临的难题，如侏罗纪公园的兽医Gerry Harding，他们的帮助将是玩家最终逃出人间地狱的关键。P

3DS/DS/PC/PSP/PS3/Wii/X360

乐高哈利·波特——5~7年级

■LEGO Harry Potter: Years 5-7■动作■Traveller's Tales■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011年11月1日■湖北SUNNY


乐高版的三人组又回来鸟!


不安分的哈利和罗恩又在夜晚跑出来活动了


霍格沃兹学院里还有多少没有发掘出的秘密?



乐高玩具往往是给孩子们准备的，而乐高系列的游戏则不然，比如《乐高星球大战》《乐高加勒比海盗》都将玩家群扩充到更广大的层次

《乐高哈利·波特》游戏也是如此，最新的《5~7年级》将延续前作《1~4年级》的剧情，讲述的是《凤凰社》《混血王子》和《死亡圣器》这3本系列书中的故事，并且跟随原著改编的系列电影一样，最终讲完这个少年魔法师的故事。和原著一样，游戏的世界也变得越来越阴暗。哦，等等，有乐高的造型在，这游戏还黑暗得下去么?

我们知道，EA出品的电影改编游戏已经彻底变成了TPS，而乐高版显然不想变得这么雷。在游戏过程中，玩家需要寻找销毁伏地魔魂器所需要的3件死亡圣器，即一支战无不胜的魔杖、一块能让人起死回生的宝石及一件隐形衣。本作的亮点是，在游戏过程中，你可以将原著中的法术进行重新结合，产生新的法术，其效果类似于我们在《乐高星球大战》中见到的“原力”。使用魔法可击碎场景中的各种物品——石块、箱子、桌子、椅子等，在破坏的过程中获得可收集的道具，延续了“乐高”系列一向的无厘头风格。

目前公开的试玩版场景取自于《死亡圣器》上部，哈利和赫敏正在戈德里克山谷（Godric's Hollow，位于位于英国西南部，是格兰芬多学院的创始人戈德里克·格兰芬多的出生地）的墓地中寻找圣器，玩家需要解开一个谜题：被冰雪覆盖的石棺。冰雪无法被简单化除，这就需要借助哈利和赫敏的魔法天赋。当玩家靠近冰棺时，冰棺会闪烁出不同色彩的光芒，暗示玩家将使用何种法术才能将其消除。游戏中类似的谜题还有很多，比如用冰系魔法将蒸汽冻结，从而形成可通过的道路；或用火系魔法点燃壁炉，让周围的冰雪融化。部分谜题还需要结合哈利和赫敏两人的能力才能解开。

在霍格沃茨学校的最后一年，将是全系列中最黑暗的一年。虽然《乐高哈利·波特》也会跟进原著的脚步，出现一些比较惊悚的场景和更加激烈的战斗，但制作组声称这也将会以一种“乐高”的方式进行，为游戏中的黑暗主题蒙上一层令人忍俊不禁的色彩。P


前往戈德里克山谷寻找死亡圣器


邓布利多校长会在《混血王子》中去世


这是“点亮智慧人生”?

PC/PS3/X360

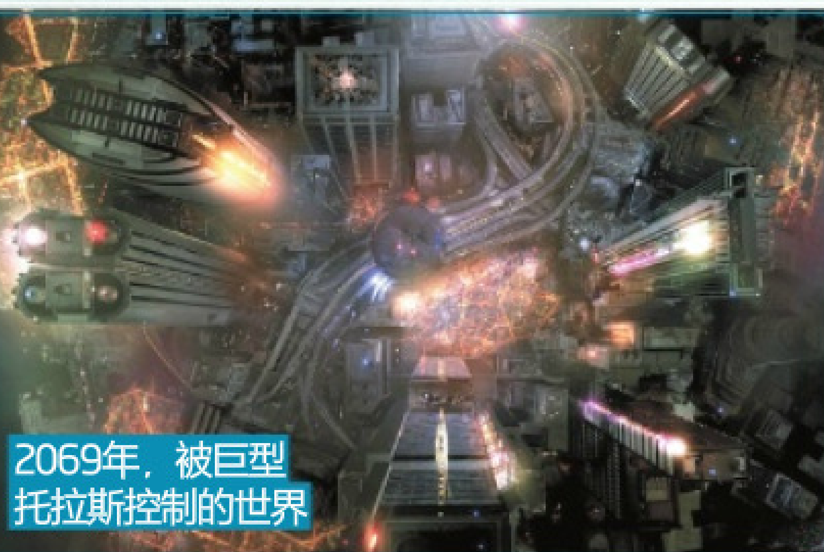
暴力辛迪加

■Syndicate■射击■Starbreeze Studios■Electronic Arts■2012年3月1日■上海 死星战将

Aspari麾下企业，飘来一股浓重的不纯洁日本和风



DOS版原作十分耐玩，暗杀、潜入、说服、爆破、升级，样样都行



2069年，被巨型托拉斯控制的世界



全HUD试玩视频，未来感十足

那些老资历的玩家有理由怀念牛蛙（Bullfrog）了，这家游戏公司的名作《暴力辛迪加》终于要推出系列新作

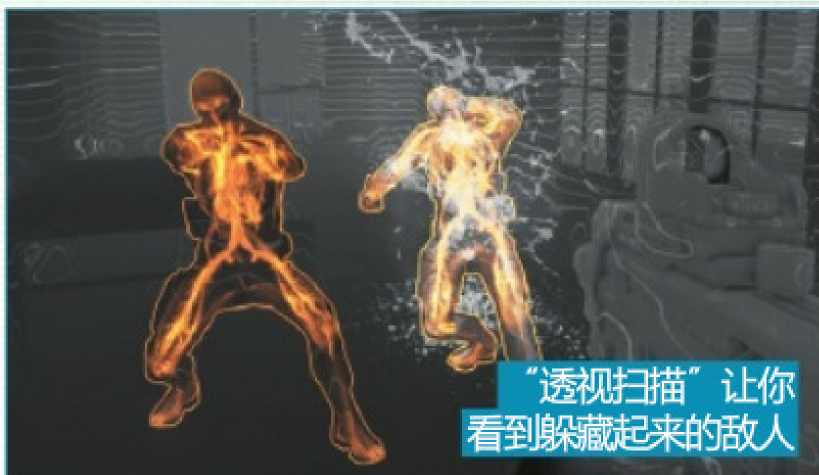
风声其实起自今年年初，牛蛙的创始人Peter Molyneux突然面对媒体谈起自己过往旧作被翻新的可能性，当时提到的唯一目标就是《暴力辛迪加》。这款1993年的名作是一款2D的即时战术游戏，玩家需要操作一小队人马完成各种任务，是比大多数中国玩家熟知的《盟军敢死队》更早的RTT。现在一切就都明了了：EA授权给了Starbreeze Studios投入制作——这家公司曾推出脍炙人口的《星际传奇——逃离屠夫湾》（Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay）和《黑暗领域》（The Darkness）——虽然保留《暴力辛迪加》的原名，但实际上它是一款同名的FPS。

新作的故事由著名科幻作家、《孤岛危机2》的编剧Richard Morgan负责撰写，背景设在2069年的地球，此时人体植入式芯片技术空前普及，几乎每个人的学习、工作、消费及医疗等都离不开数字ID身份认证，生活可以说完全为其所绑架。全球最大的3家芯片生产商兼超级托拉斯——Eurocorp、Cayman Global、Aspari趁机取代各国政府，摇身一变成为世界的新统治者。

为追求利益的最大化，上述三大财团彼此间也经常爆发冲突，但考虑到正面交锋得不偿失，他们往往会派遣麾下最得力的特工人员，通过谍报、渗透、暗杀等方式来打击对手。眼下，围绕着美国市场的霸权，一场激烈的交锋已是蓄势待发……游戏中玩家将扮演Miles Kilo，一名才走马上任不久的Eurocorp特工，他将为了财团利益而辗转战斗于亚洲、美洲等地。本作的主题是“商业就是战争”，从公布的首批视频、图片中看，完全是一副熟悉的赛博朋克主题，这让人无法不直接联想到RPG神作《杀出重围——人类革命》。

这同样是款带着鲜明角色扮演色彩的FPS，游戏中你既可以爽快地打枪，还能潇洒地冲敌人放各种“大招”，这还得从Miles Kilo脑内的那颗超级生物芯片——DART 6说起，它好比“孤岛危机”系列里主角身上披挂的纳米生化盔甲。借助DART 6的帮助，Miles Kilo除拥有全


游戏的主角Miles Kilo


"透视扫描"让你看到躲藏起来的敌人


这便是传说中的"探脑取物"


又是"赛博朋克"，连看不到纹理的贴图都像极了《人类革命》

程HUD指引，还可施展一系列的"超能力"，快速克敌制胜。

首先，Miles Kilo可以入侵敌方士兵的大脑辅助芯片，进而控制他们的思想，令之阵前倒戈，或就地自杀

控制敌人芯片的方法很简单，将准星对准敌人后按住相应功能按键以激活技能，接着屏幕上会显示一个进度条，待其快速蓄满后敌人就成了你的傀儡了。尤为值得一提的是，进度条上有一处白色区域，若玩家在进度条读到此区域时紧急按一下功能按键，将获得额外的能量点数奖励（有点像《生化震撼2》）。入侵过程是即时进行的，存在被打断和暴露于敌人火力打击下的可能性，不过，只要玩家事先标记了敌人的方位，便可躲在安全地带，如掩体或墙后进行此操作。另外需要指出，玩家还将遭遇到未接受芯片植入手术的敌人，他们对Miles Kilo的"入侵脑细胞"可是免疫的！

"盗梦空间"仅是Miles Kilo的绝活之一，他同样擅长破解各种电子设备的系统。玩家甚至可以将敌人手中的武器/护盾的控制程序黑掉，使它们失去效能，或反过来伤害使用者，比如关闭敌人盔甲的防御机制，让敌人的手雷成"哑弹"等。

主角的战斗模式方面，已知的特殊能力包括"透视扫描"（Dart Overlay），类似"蝙蝠侠"系列里的"侦探模式"，高亮显示隐藏在墙或掩体后的敌人；"子弹时间"（Dart Vision），使游戏短暂切入慢动作，方便玩家锁定敌人要害施以猛烈打击。杀死敌方财团的特工后，玩家可以靠一个特殊的手术器械将对方的生物芯片从脑内取出（当然前提是对方的头部未受伤害，全看你的枪法如何），用于升级DART 6和Miles Kilo的自身属性（如防御力、提升弹药装填速度）等。

Miles Kilo精通诸多武器。在官方预告视频中，我们还见到了一种非常奇特的枪械，玩家首先要为其指定目标，然后它射出的子弹会自动"咬住"攻击目标，甚至"拐弯"机动，杀伤持盾或躲在掩体后的敌人。

在单机剧情之外，本作也将顺应潮流，提供一个4人在线合作模式。嗯，我明明记得1993年原作中玩家所指挥的小队也是4人啊……


没有语言障碍的城市，颇似新时代的魔都


脑内控制不愧是超能力的新境界呀


这把枪的子弹轨迹能拐弯，看起来好厉害

PC/PS3/X360

马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Studios■Rockstar Games■2012年3月■江苏 防弹手柄

好消息是，至少我们可以扮演一回“毁容”前的那个Max Payne



闪回关里的Max形象尚能让玩家们保持淡定



留着头发还保留着几份沧桑气息



削发明志成语故事的游戏化演绎

在我们哀叹衰人化的恶魔猎人但丁（Dante）之前，美版小马哥马克斯佩恩已经突破了经典角色复出新造型的下限

并且制作组丝毫没有进行美化的迹象。大雪纷飞的纽约变成了骄阳似火的圣保罗，低调而犀利的芬兰工作室Remedy Entertainment变成了热衷简单粗暴的Rockstar Studios，当年英姿勃发的帅哥变成了秃老头子造型……在这些堪称翻天覆地的变化之后，Max Payne还是原来的那个Max Payne吗？

答案是肯定的！子弹时间这一系列初代的创新（尽管在之后被别人玩滥了）再度回归；双持武器更加给力，除了双手枪、双SMG外，你甚至可以将霰弹枪与一支“沙鹰”混搭起来使用；依旧线性式的关卡设计，而不是Rockstar最擅长的沙盒作风；而且别担心大叔“失声”，为Max配音的美国演员James McCaffrey这次要亲自“饰演”（提供肖像原型和动作捕捉）这位亦正亦邪的好汉。

如何让Max这位NYPD探员从纽约“穿越”去充斥枪支、毒品的“天堂之城”？Rockstar并没有忘记给玩家一个能交代得过去的理由。在游戏的闪回画面中，我们看到“复刻”自二代男模版造型的Max正疲惫地躺在公寓的沙发上，或者说躺在废酒瓶、烟头和药罐子之中。他的同事Raul Passos正在试图给他找到彻底告别过去的方法——前往南美，为巴西一个财阀担任私人保安。玩家们会看到Max并不仅仅一直生活在妻儿被杀、红颜知己Mona Sax命丧眼前，自己却无能为力的悔恨中，因为他还惹上了别的麻烦——因为误杀纽约势力最大的黑帮头目的儿子，而享受了被黑白两道全面通缉的最高待遇。在Max过去的记忆中，玩家们将重温由夜幕中的摩天大楼、漫天大雪和刺耳警笛声组成的纽约记忆，这些闪回将让Max彻底和纽约告别。

为表达自己告别过去的决心，Max到圣保罗后的第一件事就是剃光自己的头发，并入乡随俗地给自己换了件“两根筋”式的土汗衫儿。他的主线任务——为财阀Branco保护家人免于遭受黑帮袭击，很快也出了岔子：老板的女朋友Giovanna被不明武装分子绑走。这个拉丁妹子让提前进入更年期的Max的内心产生了


大叔还学会了不少肉搏动作


既然有浮空乱射，自然少不了对《盗梦空间》酒店失重场景的Cos


双持武器影响精度和装填速度，但短期内的火力提升相当惊人



有Max乘坐的公共汽车现在是公路杀手

某种奇怪的化学反应……哈，说他是为了脑满肠肥的老板两肋插刀你信吗？

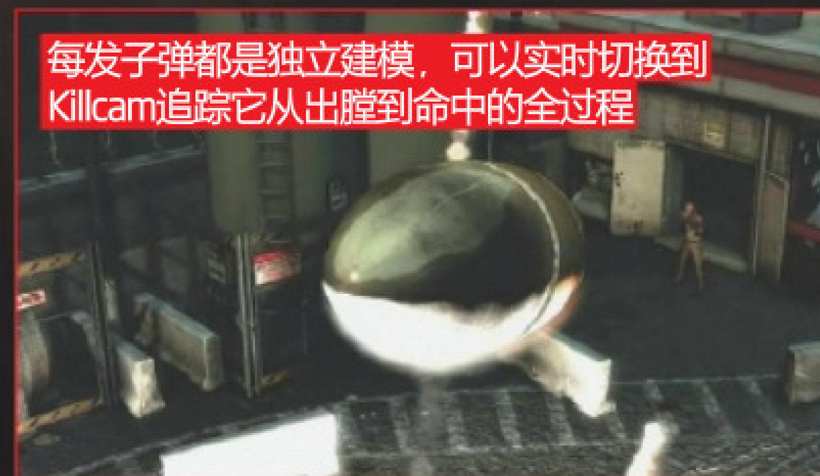
一个《怒火拯救》式的故事，并不代表Rockstar会放弃对叙事的重视

本作不再使用漫画式过场，取而代之的是由一个个分镜头组合而成的实时演算过场，某些时候还会引入画中画来表现不同空间的叙事。

制作组在纽约动漫展（NYCC）中展示了一个完整的关卡，内容为Max在一个废弃公共汽车站中带着Giovanna杀出重围，从中我们看到了本作完整的系统。与前作战斗的最大不同在于掩护系统的加入，但其用途仅限于在枪林弹雨中供Max短暂喘息，以及憋出足够的肾上腺槽容量，发动慢镜浮空乱射绝活。在老本行——子弹时间方面，本作中不仅可以对子弹时间发动和结束的时间点精确控制，还引入了“连杀奖励”，射杀敌人过程中解除一些小成就，也能提升肾上腺值，从而让子弹时间的发动条件与过程战斗的表现联系在一起，让“暴力美学”循环起来。本作引入的Euphoria流体动作系统，会让Max在“子弹集体舞”中的表现更逼真流畅，人物传统的侧扑、飞身鱼跃动作能根据环境的具体情况产生改变，如Max在侧飞中如果遇到墙，他的身体不会傻傻地撞向墙壁，而是小幅度从地面翻滚到墙角，并会用手臂护住头部以减小撞击力。

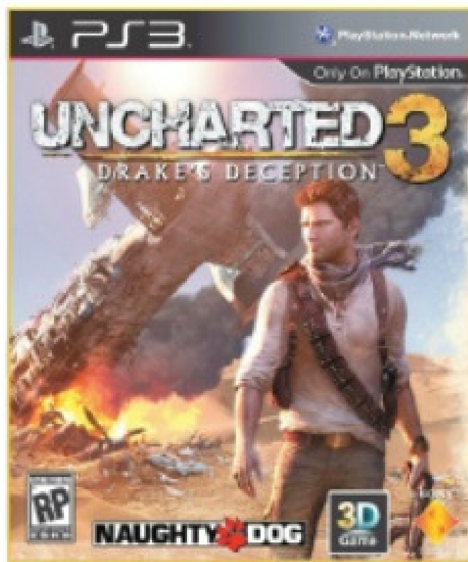
在这个演示关卡中，可以明显感到本作向脚本射击游戏的借鉴，无需玩家控制人物行动，只需要猛扣扳机的“平台射击”流程也相当多见。在本关的结束阶段，出现了Max启动起重机，抓着吊臂对地面上的Giovanna进行“空中支援”的场景。最后两人钻进一辆公共汽车，Giovanna驾驶，Max则站在车门位置用Uzi扮演起了“公路杀手”。

首屈一指的画面效果、无人能及的暴力美学演出及黑暗阴郁的基调，是系列成功的本钱。前两个特点现在看来不算多吸引人，而且许多同类游戏做得更好。融北欧神话架构、美式都市传奇于一体的超赞剧本和相当带感的氛围才是它独一无二的优势。目前来看，前作编剧Sam Lake退出后，Rockstar驾驭故事的能力已经备受怀疑。我们等待了8年之久，这样的等待会是值得的吗？


每发子弹都是独立建模，可以实时切换到Killcam追踪它从出膛到命中的全过程


在车上表演自己的速射神技


新加入的掩体系统，作用限于找地方给大叔憋肾上腺时间



神秘海域3 德雷克的骗局

■Uncharted 3: Drake's Deception■动作■Naughty Dog■SCE■PS3■2011年11月1日■美版

“神秘海域”系列的前两作均受到了媒体和玩家极大的好评，本作同样有着极高的关注度。丰富的动作要素、激烈枪战、精美的场景和引人入胜的剧情都是其卖点所在。而经历了前两作的海底和雪山场景后，如何带来新鲜感就变得耐人寻味。本作的故事背景基于电影《阿拉伯的劳伦斯》以及被称为沙漠中的亚特兰蒂斯的失落都市“Iram of the Pillars”，会着重表现沙尘、海市蜃楼等一切沙漠中会出现的自然现象。主角德雷克多数时间将消耗在阿拉伯半岛上，在鲁卜哈利沙漠的沙丘中探索，作为调剂，也会游历伦敦以及丛林遗迹等经典场景。

前作多人模式获得了成功，本作同样加强了多人模式内容。游戏模式包括9种之多，其中有传统的团队死亡竞赛、2人小队死亡竞赛以及合作竞技、合作猎杀等等，十分丰富。多人模式下的枪战环节也和剧情中的有不少区别，玩家在战场上的各种行动都有可能获得徽章，如爆头敌人、成功躲避攻击或营救队友等，获得一定数量的勋章后可解锁相关勋章技能。P


很显然，德雷克的冒险要从吃苦头开始


本作新公布的沙漠关截图



洞窟物语3D

■Cave Story 3D■动作■Nicalis■NIS America■3DS■2011年11月8日■美版

8位机上的横版动作解谜游戏《洞窟物语》将以全新的形态登陆任天堂3DS了！首先，原关卡将完全3D化，音乐、声效、视角等均重新制作。本作曾于2004年在PC平台推出一个版本，游戏系统类似“恶魔城”系列，具有超高的完成度和丰富的隐藏要素，此外还有角色扮演游戏的成长要素，消灭敌人可以获得经验值并升级武器，然而受伤的话经验值也会减少，甚至导致降级。游戏一共有3种结局，不同的结局流程长度也不同，但是游戏设计十分巧妙，可以让你用一个存档看到所有的结局。

本作虽然采用3D的游戏画面，但依然保留着横向卷轴的玩法，视角的设计也和2D横版风格相一致。而且来到3DS平台后，本作将有前所未有的表现形式，包括3D显示深度与游戏的动力光感度，并会支持3DS的裸眼3D功能，此外下屏会加入地图功能。游戏还增加了新角色和原创关卡，会加入隐藏要素和彩蛋要素等。不过，原作中的扩展关卡将不会被收录在3DS版中，据说是因为3DS卡带的空间容量不够。P


游戏场景完全3D化了


镜头设计保留了横版过关的游戏乐趣



忍3D

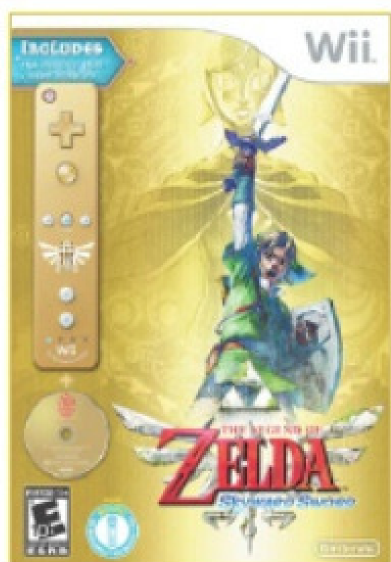
■Shinobi 3D■动作■SEGA■SEGA■3DS■2011年11月17日■日版

世嘉的名作“忍”系列一直是被动作游戏迷奉为神一般的作品，和“忍者龙剑传”以及“鬼泣”并称，是十分有名的日式动作游戏系列。可惜唯独“忍”系列在次世代平台没有新作推出，因此在新玩家中的地位没有一些后起之秀那么高。这次于3DS上推出的《忍3D》算是对系列粉丝的一个小小补偿吧。

本作的游戏规则与街机版相同，秉承了系列的难度设计，无论是敌人还是主角次郎，都会被一击必杀（碰一下就死），因此难度极高。本作将有火、土、水、雷4种忍术，点击选择下屏的相应图标，按L键即可发动：火可全屏释放给予敌人大伤害的火焰，水可让一定时间内的跳跃力上升，土可在一定时间内实现自动防御，雷可将使敌人的3次攻击无效。在保留了系列精髓的同时，本作为3DS版定制了独有的技能和关卡。比如在乘着冲浪板前行的关卡中，会用到3DS的内置陀螺感应仪功能，需要左右倾斜3DS主机来进行操作。本作还支持3DS的擦肩通信功能，通过擦肩可解锁共享彼此的地图。在擦肩地图中主角是街机版的“乔·武藏”。P


即使登陆3DS平台，难度也会相当之高


火忍术的攻击效果



塞尔达传说 冲天之剑

■The Legend of Zelda: Skyward Sword■动作■Nintendo■Nintendo■Wii■2011年11月18日■美版

本作将讲述“塞尔达传说”起源的故事，自公布以来备受瞩目。游戏时间据称将达到100小时以上，内容空前充实。宫本茂表示，自己玩的时候用了数百小时（包括支线收集的过程），本作将是“塞尔达”系列有史以来流程最长的一作，同时也会是系列最注重剧情的一作。

在本作的设定中，赛尔达公主尚未获得公主的王冠，这一点颠覆了系列的传统。这个时期的她还不是公主，只是和林克青梅竹马，然后在游戏中途被截走，等待林克去英雄救美。林克、塞尔达和其他人一起上学，有老师和校长……这些都跟以往的“塞尔达”系列有些不同。游戏始于浮在空中的城市Skyloft，而在游戏进程中你将会数次回到这里，许多事件也将伴随着游戏进程在Skyloft中发生，城镇中的许多人都会被卷入到随主线进程触发的各种事件中。除了Skyloft外当然也存在大片可供探索的区域，林克可以骑鸟在云中城镇与地表之间自由穿梭（详细前瞻见8月中旬刊的E3专题）。



本作描述的是林克最初的冒险



令人期待不已的骑鸟冒险



流行音乐 携带版2

■Pop'n Music Portable 2■音乐■Konami■Konami■PSP■2011年11月23日■日版

这是Konami的人气音乐游戏《流行音乐——携带版》的续作，在继承前作各种优点的同时，本作将比前作更易上手，系统也更加充实，你可以自由地选择喜欢的音乐和喜欢的游戏模式进行游玩。本作一共有“5键”“7键”和“9键”3种不同的难度可供选择，对新手来说是十分贴心的。而在新增的派对模式中，玩家将化身为游戏中的角色“咪咪”和“喵咪”，在城市中邂逅各式各样的角色，并邀请他们一起来到“自室”参加盛大的派对。随着故事的进行，你可以获得各种道具物品来装饰自己房间。派对模式中，玩家需要与邀请的角色进行舞蹈的对决，通关的曲子将能够在其它模式下自由选用。玩家在该模式中，还可以逐渐解开一些游戏中的隐藏要素。

本作将增加“数据安装功能”，这样可以减少读取时间，游戏更加顺畅。追加“练习模式”，供新玩家熟悉游戏用。此外，每月还将推出付费内容供玩家下载，已经透露的内容包括新的乐曲和角色，让玩家一直保持对游戏的新鲜感。



本作在保持了前作特色的同时也更容易上手



在派对模式中与邀请的角色进行舞蹈的对决



薄樱鬼3D

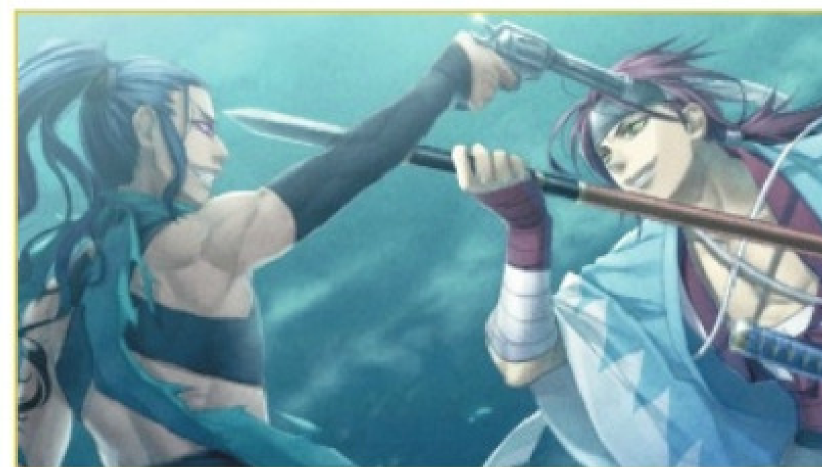
■Hakuouki 3D■冒险■Design Factory■Idea Factory■3DS■2011年11月24日■日版

本作是根据知名漫画《薄樱鬼》所改编的同名游戏，也将是3DS平台第一款女性向恋爱文字冒险游戏，之前已经在PSP、DS等平台发行过。游戏的故事发生在日本动乱的幕末时期，因父亲的神秘失踪而决定女扮男装前往京都探访的主角雪村千鹤，因缘际会之下加入了新选组，从此和新选组一起展开了与黑暗一方的战斗。本作将收录有大量的幕末时期的史实，当然也会增加虚拟的角色和情节以增强游戏性。本次登场的三大势力为新选组、幕府、其他势力。新选组包括了主人公雪村千鹤、土方岁三、冲田总司等大家耳熟能详的角色。

虽然本作是一款文字冒险游戏，但本作的系统并不简单，除了传统的主角命名、队员好感度、CG鉴赏、动画回放等基本要素外，还有本作独有的罗刹度槽。本作登场的新选组员都接受了试验，从一开始就无法逃避化身为罗刹的命运，如何控制罗刹槽对故事发展将起到重要的作用。此外，本作还将收录PSP版和DS版中的追加要素“遗文 战友绘卷”，游戏性更加充实。



3D游戏版的画面同样唯美



罗刹度槽的加入使本作更有策略性

头条新闻

■暴雪娱乐启动《暗黑破坏神Ⅲ》封测


你好，新崔斯特瑞姆！

暴雪娱乐宣布，旗下万众期待的畅销动作角色扮演游戏“暗黑破坏神”系列的续作《暗黑破坏神Ⅲ》正式启动封测。暴雪已经向一些玩家和媒体发出了第一批封测邀请，并计划在接下来的一段时间内，邀请更多的玩家参与到本次封测中。参与封测的玩家，不但能抢先体验游戏，还将帮助暴雪测试服务器的稳定性以及硬件性能的同时，提供有价值的反馈与建议。在封测中，玩家将可以体验游戏第一幕中的部分内容，在5种英雄职业——野蛮人、巫医、魔法师、武僧和猎魔人中选择其一，一路浴血奋战，最后单枪匹马或与其他玩家携手挑战骷髅王。在此过程中，玩家们还将遇到来自庇护之地的部分工匠、随从和其他一些主要角色，并尝试游戏的技能与工匠系统。暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示：“本次封测是一座重要的里程碑，标志着《暗黑破坏神Ⅲ》开发工作进入最后阶段。”《暗黑破坏神III》将继续史诗般《暗黑破坏神》的故事，玩家各自扮演的角色需要一路过关斩将，把庇护之地从烈焰地狱的堕落力量中拯救出来。

■《魔兽世界》4.3补丁上线测试

《大地的裂变》最后一个主要内容补丁已经开放公众测试，这个补丁主要包括CATA最顶级的团队副本巨龙之魂（Dragon Soul）、3个5人英雄副本终焉之刻（End Time）、永恒之井（Well of Eternity）和暮光之时（Hour of Twilight），还有物品幻化和虚空储藏室功能、全面翻新的暗月马戏团，以及地下城工具的升级版——团队工具，主要是让休闲玩家可以跨服随机组成25人团队打一个难度大幅调低的巨龙之魂副本，可以获得包括T13套装在内的所有巨龙之魂掉落装备的一个低等级版本。


终焉之刻副本预览图

■传说级匕首“龙父之牙”即将现身

暴雪曾说4.3版的橙武将是“范围很窄”的一件，现在确切消息公布，没想到竟窄到只限定潜行者一个职业。CATA荒芜之地的任务线中，玩家曾拯救了最后一个没有被腐化的黑龙蛋，新的史诗任务线就跟这个黑龙蛋有关。这个蛋孵出的黑龙王子跟死亡之翼不是一伙的，但也不属于正义一方（因为暴雪觉得保留黑龙族作为将来的敌人比较酷），他将用这对很酷的匕首来诱惑潜行者帮他完成他的企图。从CATA开始，橙武看来都要附送花哨的功能，之前的橙杖可变身蓝龙，这次的橙匕更能让持有者变身“蝙蝠侠”，随着特效叠加背上会长出一对黑暗的翅膀，平时也可使用获得缓降效果。


潜行者T13套和匕首特效结合便是完整“蝙蝠侠”了

月评

■失败的CATA?

尽管这个资料片还没有结束，但我们可以断言，CATA不仅是《魔兽世界》最短的一个资料片，也可能是最失败的一个。测试时从成功改造后的旧世界和精彩的任务看来还很有希望，可惜此外的部分就有些令人失望。用户数量的不断下降不需要数据就可以看出来——资料片开了没多久城里就变得冷冷清清。最关键的问题还是在于游戏自身，CATA的内容更新慢而少。有个设计者访谈说到，他们在TBC往精英化方向发展，发现人员流失后把WLK改得很便当，结果发现人员流失比TBC时期还多，所以CATA又回到TBC路线。可以看到，开发者看问题倚重的是统计数字，而不是从普通玩家的角度，就像竞技场里不管某些组合多么明显的逆天也一定要等到统计数字表示出现了问题才会调整一样。

团队副本难度提高、10/25人副本进度合并，高端玩家一天就打过了没事做，低端玩家根本打不了没事做，中游的打不过H也很无聊。PvP方面加的积分战场更是有趣，5人竞技场已经不流行了，10人还有戏么？我只知道虽然老玩家会怀念TBC时期，但毕竟时过境迁，比如几年间我认识的技术好的队友都陆陆续续因为工作等原因退出或转为休闲，有多少人能像以前一样天天Raid呢？而游戏其它方面却已经改得很休闲，声望、坐骑、任务、钥匙等设计都调整了，经典的越狱任务线没有了，冬泉谷的豹子每天做一个日常任务就能拿到，曾经要花很长时间的瑟银兄弟会和银色黎明声望现在最多一两个小时就能崇拜……并不是说这些改动不合理，60年代那种枯燥重复的设计就有趣，但这些都改了以后可以做的事情就很少了。要说多设计点火车王那样有趣的成就吧，暴雪又很体贴地替玩家考虑，怕设计了玩家就觉得必须要去完成，太麻烦。再加上合剂食物、修理费等大多由公会提供，再懒的人都攒了一堆金币没处花，也完全没有伐木或做日常的必要。所以游戏里实在是很无聊啊。

即将到来的4.3又能改变什么？对高端玩家来说，就巨龙之魂那么几个首领又能撑多久？而地雷横行的随机5人本已经预示LFR除非便当到闭着眼睛都能打过的程度，否则只会给休闲玩家带来糟糕的体验，而不是福利。除非下个资料片有极其吸引人的设计，否则《魔兽世界》就此迅速衰落恐怕也是可能的。

大地的裂变
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》旧套装收集指南（续）

《魔兽世界》4.3加入幻化功能，允许我们替换装备的外观。上个月我们已经列出了T1～T5旧套装的收集指南，本文将从T6开始延续，而一些出现时间距玩家还比较近的套装我们只会稍做提及。

T6套装

共8件。海加尔山的4号阿兹加洛掉落手套部件，阿克蒙德掉落头盔部件；黑暗神殿的莎赫拉丝主母掉落肩膀部件，伊利达雷议会掉落裤子部件，伊利丹掉落衣服部件；太阳之井高地的卡雷苟斯掉落护腕部件，布鲁塔卢斯掉落腰带部件，菲米丝掉落鞋子部件。

到这个级别就只有死骑、猎人等强力职业能单刷了。海山的雷基·冬寒因为死亡凋零按百分比扣血所以难度最高，但小心点就能打过，其它都很简单。黑暗神殿1号需要有同伴中冰锥才能拔刺破盾，后面的几个都比较简单，但血沸也需要两个人，不然拖到后面叠加过高的自然伤害也承受不起。灵魂之匣第二阶段5秒一次的灵魂震击无限迷惑也无法单刷，两个人的话可以各站一个角落让它来回跑，就有机会攻击和回血，但最好还是多带两个人轮流打断。打过这些都能到后半部分，主母很简单，议会伤害过高，而且治疗需要物理和法术两种打断，但4个人就可以轻松碾压。伊利丹单刷也有难度，3人以上他就完全没机会进恶魔形态了。


术士的T6头（以及对应的PvP套装）有独一无二的翅膀特效

T7套装（纳克萨玛斯）

共5件。纳克萨玛斯的塔迪乌斯掉落裤子部件，四骑士掉落衣服部件，洛欧塞布掉落肩膀部件，克尔苏加德掉落头盔部件，另外黑曜石圣殿的萨塔里奥掉落手套部件。10人模式掉落物等200版本的，25人掉落213版本，两个版本颜色不同。另外，冬拥湖副本的岩石看守者阿尔卡冯直接掉落衣服、裤子和手套。物等200版本的衣服和手套部件可在达拉然分别用550和348点正义点数购买。


纳克萨玛斯出的T7套装就是经典的T3套装改个颜色，但没有原来的好看

10人模式纳克萨玛斯蜘蛛区可单刷，但3号迈克斯纳难度很高；构造区帕奇维克单人就过不去；军事区教官拉苏维奥斯学生不给力而直接坦是抗不住的，不过可以用隐身药水跳过去，后面两个都不难；瘟疫区很轻松；萨菲隆和克尔苏加德也没什么难度。萨塔里奥其中一条小龙必须一个人留在外面，一个人进传送门杀怪物否则它会免疫伤害，所以需要一个朋友帮忙，萨塔里奥本身倒很菜。25人模式由于高血量高伤害和狂暴时间的关系，基本上都无法被单刷。


奥杜尔的设计颇为经典，T8套装样式也都不错，其中德鲁伊套装前额有个月亮非常特别

T8套装（奥杜尔）

共5件。物等219的版本是10人奥杜尔掉落：米米尔隆掉落头盔部件，托里姆掉落肩膀部件，弗蕾亚掉落手套部件，霍迪尔掉落裤子部件，尤格萨隆掉落衣服部件。物等226版本是25人奥杜尔掉落：托里姆掉落头盔部件，霍迪尔掉落衣服部件，米米尔隆掉落手套部件，弗蕾亚掉落裤子部件，尤格萨隆掉落肩膀部件。另外，冬拥湖副本的风暴看守者埃玛尔隆可直接掉落裤子和手套。物等219的衣服和头盔部件还可在达拉然用770点正义点数购买。

10人奥杜尔前面挡路的烈焰巨兽、XT-002、科隆加恩、欧尔莉亚都可以被单刷，其中XT-002非常困难，欧尔莉亚关键是开始部分能顶住杀掉两只猫就轻松了。但四守护只有弗蕾亚可以单刷，其它由于战斗机制的关系都很困难。


十字军试炼是个过渡副本，T9套装设计也很敷衍

T9套装（十字军试炼）

共5件。有物等232、245和258三套。232版本可在副本外或达拉然用正义点数购买：头盔、衣服和裤子591点，手套和肩膀478点。245版本和258版本似乎已经无法取得。另外冬拥湖副本的火焰看守者科拉隆可直接掉落裤子和手套，10/25人模式分别掉落232和245版本。


有很多死亡骑士表示会用T10来幻化

头条新闻

■《英雄无敌VI》开放激活

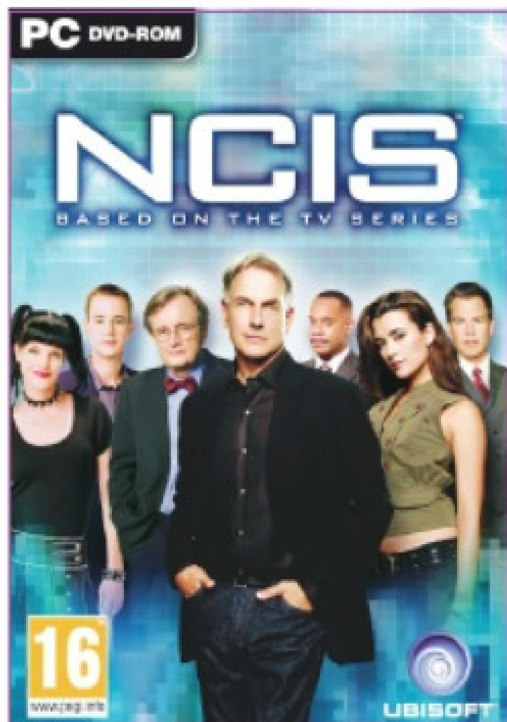


《英雄无敌VI》正式版游戏画面

10月13日，延续了16年的经典，《魔法门之英雄无敌VI》终于与玩家见面了。在中国大陆地区代理这款游戏的百游公司于10月13日14时开放了客户端激活系统，联网对战模式也同步开启，从此让国内玩家可以享受本作丰富的各种联机模式。但与此同时，中文版《英雄无敌VI》一经发售也出现了各种问题，也许是期望太高，因而带来的失望也大，在遇到了一些安装、激活以及游戏内问题后，一些玩家开始在网络上倾诉自己对游戏的不满，如汉化字体小、鼠标闪、联网不流畅、游戏无故跳出等问题都被提了出来。育碧软件最近采用DRM的正版游戏都遭遇过此类问题，而如果在本地化过程中改善用户体验，恐怕也需要立志做单机游戏代理的百游公司积累更多的运营经验。

■ 育碧软件宣布发行NCIS改编游戏

育碧软件宣布和哥伦比亚广播公司（CBS）联合开发一款取材于广受欢迎的美剧《海军犯罪调查处》（NCIS）的全新视频游戏，定于10月27日在PC、PS3、Xbox 360和Wii全球同步发行，此外游戏还有3DS版本。有史以来第一次，NCIS电视剧集首次被移植到游戏世界中，粉丝们可以化身为他们最爱的NCIS角色，寻找各种提示，以解决复杂的谋杀案以及间谍案和恐怖主义案件，游戏中包含由热门剧作家改编的4个原创单元NCIS故事。《海军犯罪调查处》系列剧于2003年9月首映，不同于CSI系列，NCIS并不强调实际采证过程，而是注重于刻划片中主要角色的个性。



游戏封套

■《刺客信条——启示录》PC版推迟到12月发行



故事预告片揭露了前所未见的游戏场景

育碧软件宣布《刺客信条——启示录》的PC版将会比两大主机版本推迟发行，但此次延迟不用像系列的前两作那样等到明年春天，而是只会小幅延期到12月2日。《启示录》的主机版定于11月15日发售，目前育碧在测试完本作的多人模式后，又发布了故事模式的预告片，在早期前瞻中提到的诸多人，特别是Ezio在本作里的情人Sofia Sorto（后来成为他的妻子）也在预告片中露面。本作的单机流程还披露了更多细节，如Ezio的新能力中包括可以使用鲁特琴作为武器；刺客技能可以成长，频繁使用某项能力，就可以缩短该能力的冷却时间。此外，由于近期SONY的3D战略，本作的PS3将支持3D眼镜，这将是在PC以外少数支持3D的视频游戏。

月评

■ 不仅仅是AVG

育碧软件的全新NCIS改编游戏已经来了，当本期杂志面市时，它应该已经躺在玩家们的硬盘里。如果在本期杂志截稿前提前做一些预测，也许我们能说中不少，比如游戏的难度仍旧很低、探案的流程仍旧机械、图像水准会有所提高但仍旧达不到令人惊艳的效果……好了，各位读者，我是说中了呢说中了呢还是说中了呢？

我们的这种“坏”印象建立在对过去CSI官方改编游戏的不信任上。育碧在过去数年里已经改编了无数的CBS热门剧集，NCIS显然不会被遗漏，这部时常占据全美收视第一位的电视剧拥有约2000万人次的收视率，目前NCIS已经进展至第九季，并在超过120个国家和地区播放。这样的用户基础让任何改编游戏都不愁销路，然而也给这个游戏系列带来了负面影响——那就是你几乎可以不用付出什么代价——AAA级项目的人工和开发周期，就可以创造一个热卖游戏，在这么多粉丝会捧场的前提下，游戏性如何就不是开发组特别关心的事了。接下来，你去gamerankings.com以“CSI”为关键词搜索，就会看到惨不忍睹的媒体评分。

NCIS改编游戏9月份刚刚宣布，10月底就会发售，上一次碰到和发售日挨这么近的情况还是年初的那款大雷——《洛杉矶之战》（Battle: Los Angeles），从中可以体会到的极短的开发周期似乎预示着NCIS不太美妙的未来。我们知道，只要粉丝喜欢，什么评分都是浮云，比如已经出了20多作的Nancy Drew系列游戏，可自从《黑色洛城》出现后，我们对AVG游戏的胃口还是提高了…… P

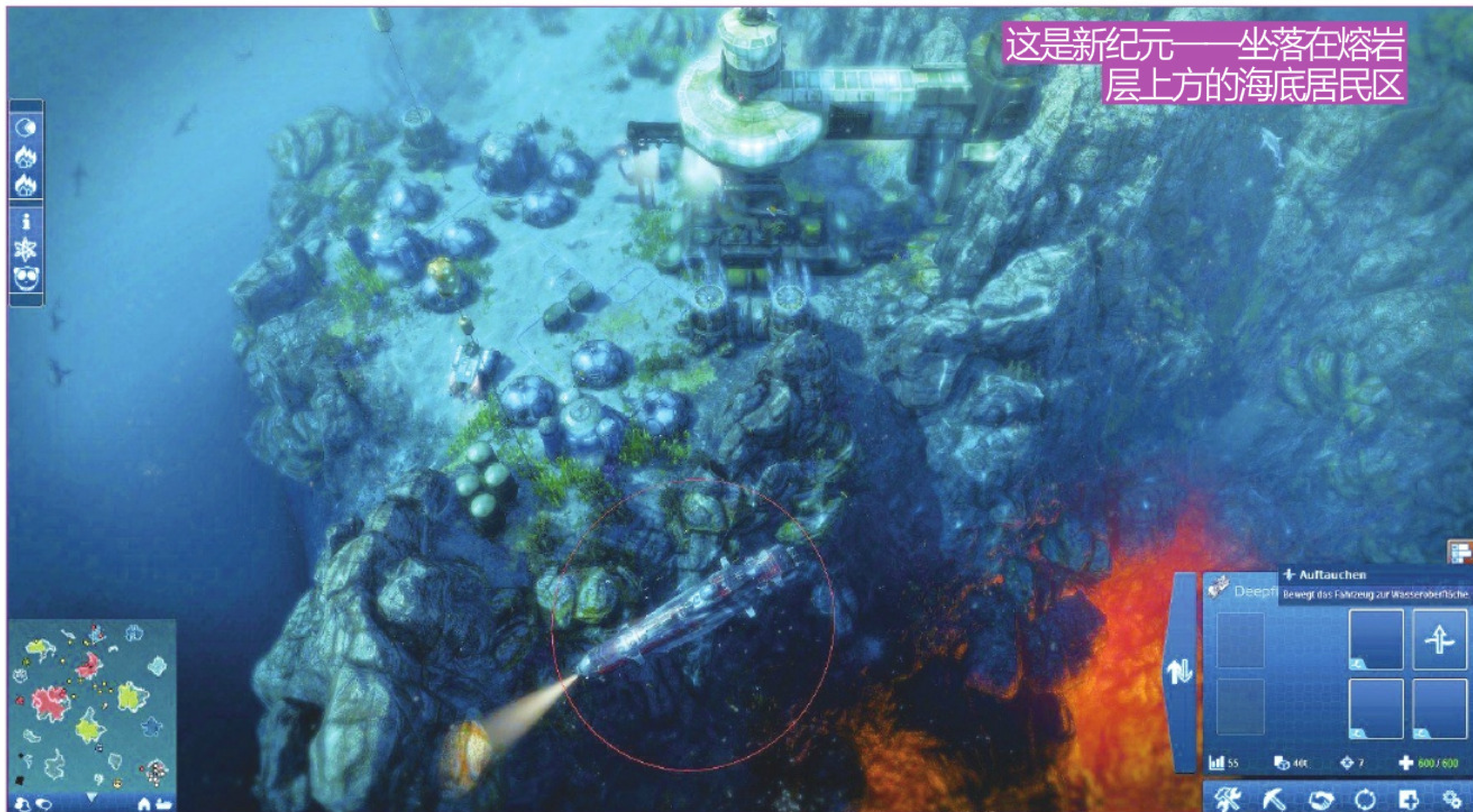


育碧的AVG系列游戏会有所突破吗？

PC

纪元2070

■Anno 2070■模拟建设■Related Designs/Blue Byte■Ubisoft■2011年11月15日■湖北 Morgana


这是新纪元——坐落在熔岩层上方的海底居民区

我们已经知道，《纪元2070》史无前例地将游戏背景从中世纪转移到了近未来，游戏风格也随之改变

在本作中，玩家首先目睹的是极具现代感的画风，其次是玩家这次可以选择截然不同的发展方向，一种是强调生态环镜保护以便可持续发展的节能模式，另一是专注工业发展讲究效率的大亨模式——这让游戏过程有了更多的策略成分。

选择节能路线，玩家必须小心翼翼地规划城市的发展，在建设的同时维护良好的生态环境，尽可能多的使用风力、太阳能等自然资源。大亨路线不用这么复杂，只需想方设法扩张自己的势力范围即可，即使影响了城市的生态环境也再所不惜。节能路线发展起来会缓慢一些，所面临的问题也较少。大亨路线发展迅速，但随之而来的是环境污染，资源短缺等问题。

本作的背景为近未来的2070年，由于受到全球气候变暖的影响，曾经丰饶的陆地变得完全不适合人类居住，迫使人类适应日益升高的海平面。这让本作的世界变得立体起来，也增添了新的玩法——玩家除了可以在地平上修建城市，还可以打造一个妙趣横生的海底世界。在战役模式中，就有几个关卡是建造和管理海中与海底的居民区。玩家需要维持好各个区域间的平衡，尤其是海底区域的食物和能源供应。在城市的建设过程中，很多细节需要玩家去规划，比如土地的肥沃度、资源的需求量、工厂的选址以及住宅区的密度等等，这使得本作看起来更像是“模拟城市”系列了——好吧，对喜欢修修修的人来说，以前也很像。

在发展的同时，玩家还需要维护社会的稳定。如果玩家过于嚣张地扩充自己的势力范围，有可能会引起其它势力的不满，当敌对势力产生后，一场战争就再所难免。军队的建立很需要资金，这也是玩家要考虑到的一大问题。除了战争，大自然也会偶尔给玩家的城市带来一些不和谐的因素，比如龙卷风、洪水等自然灾难。玩家在游戏中所做的每一个决定，都会影响到城市的发展。本作采用Related Designs的全新引擎，可以实现更好的动态3D效果，游戏的地图也比前作要大得多——想想前作超出内存、频频跳出的Bug，我们不禁要对新作有点担心啊。


大亨模式后期，城市已被重度污染，战争的阴影也始终笼罩


大亨模式的前期尚看不出明显的毁灭迹象


绿树成荫中的可持续发展

头条新闻

■C罗女友为《极品飞车——狂飙》代言


不仅惹火，而且惹火

从“极品飞车”系列第八代开始，EA忠实地诠释起“香车配美女”的概念，一贯选用靓丽的模特吸引爱车族的眼球。这一传统一度中断，直到去年才有了恢复的迹象，而在即将发售的《极品飞车——狂飙》中，EA请到了两位红得发紫的模特为游戏代言，一位是拥有泰国和挪威血统的混血美女Chrissy Teigen，另一位是赫赫有名的足坛巨星C罗的女友Irina Shayk。两位模特不仅拍摄宣传照片，还将为本作进行动作捕捉，并会出现在更多游戏宣传的场合。目前EA已经发布了以两位模特为主题的系列壁纸。

■《质量效应3》对话量将是前两作总和


这样的多人模式，你感觉如何了呀？

虽然今年参展无数，但太空歌剧的落幕一作《质量效应3》的详情目前还没有集中透露，特别是关于游戏的长度以及对话量。而日前游戏的音效师Rob Blake在Twitter上表示，三代的对话量将创纪录地超过4万行，这几乎是一代和二代加起来的数目——《质量效应》有2万行对话，《质量效应2》则有2.5万行。Rob Blake有解释这些对话是否只统计了单人模式——既然《质量效应3》已经确认有多人模式了，是不是多人模式也会包含很多对话也说不定。不管怎么样，这意味着以对话多为特色的“质量效应”游戏的内容达到了新的丰富程度。可以作为对比的是，即将上市的期待之作《上古卷轴V——天际》的对话也达到了4万行，这给制作组们提出了挑战——以后对话不够这个数量，就别说自己做的是RPG。

■EA宣布横版动作游戏《山克2》



有美女相伴，打枪好给力哟

在去年代理的横版动作游戏《山克》（Shank）取得了不俗反响后，EA和Klei Entertainment日前宣布了它的续集《山克2》。前作主要讲述了山克向邪恶组织发动复仇的故事，而在《山克2》里，山克将化身正义游侠，惩恶扬善。本作有新增的队友，还支持与队友并肩作战。多人模式下允许玩家自由选择角色，每个角色还有“近战”和“远战”两套装备可供选择。游戏模式比较流行，和CoD系列中的“特种部队”模式类似，依靠杀死敌人得到金钱，利用金钱升级装备、购买道具，抵御一拨又一拨敌人的进攻（我们将在下期中旬刊带来《山克2》的详细前瞻）。

月评

■什么决定成败？

《战地3》自从正式宣布以来，已经和它的目标游戏——《使命召唤——现代战争3》斗争了大半年的时间。终于到了两款游戏即将发售的时刻，出现了偃旗息鼓的迹象。《战地3》一拨接一拨地发布最新的视频和游戏特性；《现代战争3》也有CoD XP这样的玩家盛会撑门面，证明自己没有在和《战地3》的比拼中丢脸又丢人。从气势上看，强势归来的《战地3》占据了绝对主动，它不仅有流行的多人玩法，还有精心制作的单人流程，图像引擎看起来已经将“废物利用”般的MW系列甩下了八条街。

MW系列已经“吓得”不太和EA方面正面交锋了，制作组的大部分精力都放在了在线对战平台Elite上面，CoD XP的各种活动也围绕它来进行，仿佛《现代战争3》根本不存在一样。最令人意外的是，距离发售已经不足一个月了，《现代战争3》甚至没有兴趣公布更多的单人流程剧情——有年初Kotaku剧透的那些，你们就凑合看吧……

可《现代战争3》输了吗？数据统计表明并不是这样。最新出炉的VGChartz游戏销量统计表明，《使命召唤——现代战争3》的北美全平台预订量达到了220万，仍旧排名第一；《战地3》达到150万，屈居第二。而且考虑一下，排在第三名的人气RPG《上古卷轴V》也有近100万的预订量，EA不惜和Activision撕破脸，磨了大半年的嘴皮子才换来这么个数据，看起来也不是很厉害啊。

可《战地3》会重蹈《荣誉勋章》的覆辙吗？恐怕也未必。CoD系列培养起来大量脚本控枪枪枪玩家，如果没有一个说得过去的单人剧情，粉丝的怒火也许会在发售后延烧，烧掉大量观望中的潜在购买者。

当发售日到来的时候，任何嘴皮子功夫都不做数了，真刀真枪的拼杀刚刚开始。P


素来“瞎编”的CoD故事，要狗血到什么程度？

3DS/PC/PS3/Wii/X360

极品飞车——狂飙

■Need for Speed: The Run■竞速■Black Box■Electronic Arts■2010年11月15日■北京 红黑军团



从芝加哥到内华达沙漠，从科罗拉多大峡谷到百万美元高速路，你将经历史上最危险的飞车竞速

《极品飞车——狂飙》作为“极品飞车”系列的全新作品，最大的不同的是，本作将有剧情和主角的设定

主角Jack是一名有犯罪前科的人，想让自己的生活重新回到轨道，他就必须参加这场名为“狂飙”的非法的高赌金赛车，并且得获得胜利。

“狂飙”的赛车线路是从旧金山到纽约的一段被遗忘的沥青路，总计3000英里。这也是世界上最危险的赛道之一，没有速度的限制，没有赛车规则，没有同盟，Jack只能依靠自己的勇气和本能，与臭名昭著的赛车手进行生死追逐。同时还要逃避警察以及想置他于死地的黑社会巨头的追捕。对于Jack来说，这真是一场死亡之旅。

尽管故事有点黑暗，但NFS系列已经跳出充斥着涂鸦的地下赛车很久了。在前进的途中，你会见到一些早期系列中较典型的赛车场景，比如乡村小路、荒芜的沙漠、狭长的溪谷等。随着游戏的进行，你也会逐渐发掘Jack的内心世界是怎样一段黑暗的过去才导致他现在以命相搏。

所有这一切交织于金门大桥与帝国大厦之间。无论是在车内还是车外，玩家必须确保Jack的安全，否则有可能导致Game Over。

为了配合本作的剧情，本作还史无前例地加入了“即时事件”（Quick Time Events），说通俗点，就是本作向GTA系列靠拢，玩家在游戏中不但可以飙车，还可以走出车外，与游戏的世界产生互动。玩家所作出的行为，都会影响故事的发展方向，还有许多有意思的小情节小分支，等着玩家在探索的过程中慢慢发掘。

本作的飙车体验介于《变速》（Shift）和《热力追踪》（Hot Pursuit）之间，玩家可驾驶大量现实中的车辆，速度型、暴力型、混合型、怪异型的应有尽有，每一种都会给玩家带来截然不同的飙车体验，还会像《热力追踪》一般，与警察展开你追我赶我的猫鼠游戏。本作采用的是DICE所制作的“寒霜2”（Frostbite 2）引擎，这个引擎常用来制作FPS游戏，也是本作增强叙事性的一大关键，而早前爆出的一系列高品质游戏画面，如白昼、雪崩等场面确实让期待NFS系列画质的玩家们更多一分期待。P



穿越内华达沙漠，目标是维加斯



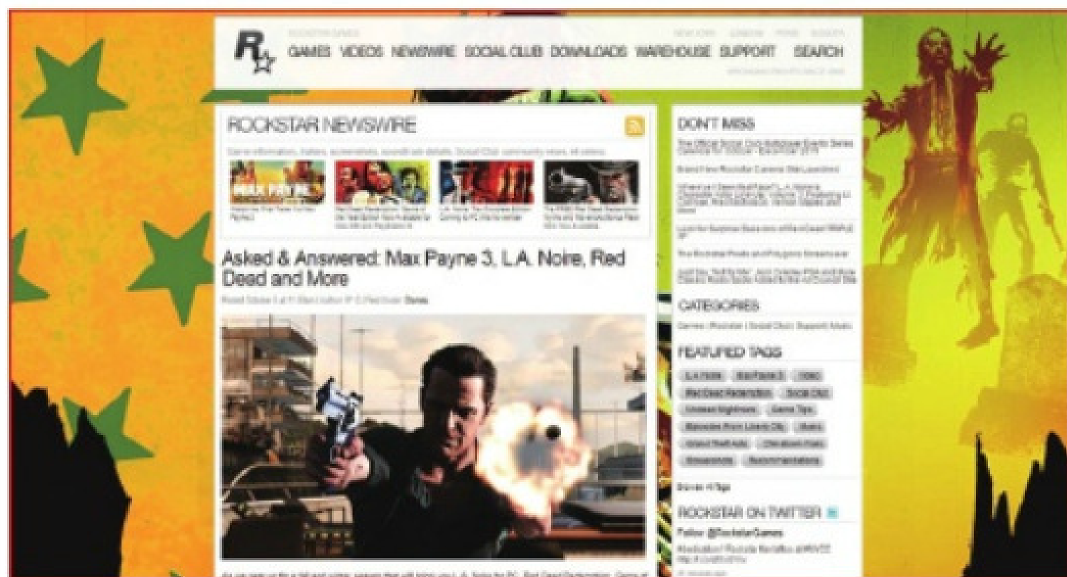
科罗拉多大峡谷有多条路线选择，但最短线路上要时刻面临雪崩的危险



百万美元高速以沿途危险的弯道和惊险的悬崖峭壁而著称

头条新闻

■ Rockstar为放弃PC平台传闻辩解


Rockstar官网的解答页面

Rockstar Games日前在官方网站发布了一段Q&A内容，回应了一个经常被提及的问题：《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）是否会发布一个PC完全版。官方回应解释了他们的PC游戏发行准则，并且为将要放弃PC的传闻辩解。回应的原文是："我们希望《黑色洛城》PC版以及下一部兼顾PC平台的大作《马克思·佩恩3》（外加之前的GTA4及其资料片）能最终消除任何误以为我们将放弃PC平台的错误看法。没错，我们知道还有一部作品排除在这份名单之外，那就是《荒野大镖客——救赎》。我们很清楚玩家的期望，但我们只能说，只要条件成熟（技术、开发可行性以及商业前景），允许我们发行一款PC游戏，我们一般都会去做，但不幸的是，它不是100%地适合全平台。"此番官方表态似乎堵死了《荒野大镖客——救赎》发行PC版的可能。

■ Team Bondi破产，拖欠"员工债务"达百万美元

根据最新发布的破产清算报告，《黑色洛城》的开发商Team Bondi欠下了超过100万美元的债务，这其中还包括工作室主管Brendan McNamara，Team Bondi将售出资产支付这些债务。《EDGE》杂志援引澳大利亚证监会的报告说，这些债权人都是工作室的雇员，其中包括工作室主管Brendan McNamara和技术主管Depth Analysis。Team Bondi在《黑色洛城》主机版上市后就准备关门，PC版的移植实际上是由Rockstar Leeds工作室完成的。



玩家的调侃：Team Bondi死了

■《永远的毁灭公爵》公布最新DLC


多人游戏之厨房大战，前面那只脚是谁的？

2K Games公布了《永远的毁灭公爵》的最新DLC《Hail to the Icons Pardoy Pack》，将延续本作最受欢迎的部分——多人对战模式的生命力。这个补丁包包含了全新多人模式和地图。3个全新的模式分别是：Freeze Tag、Hail to the King以及Hot Potato；《Hail to the Icons Parody Pack》已在权平台开放下载，售价9.99美元或800微软点数。如果你是《永远的毁灭公爵》First Access俱乐部的成员，DLC将免费提供。

月评

■ 条件成熟？

Rockstar Games为"放弃PC平台"传闻进行的辩解有点适得其反的味道，反正大多数看完以后眼前一黑，因为好多人其实就是冲着《荒野大镖客——救赎》这款人气大作去的。

Rockstar近来的名作中，GTA4因为微软的限时独占而推迟发售PC版，《黑色洛城》的移植被认为是考虑到漫长的开发周期，主机版的销量难以回本。《荒野大镖客——救赎》口碑与销量俱佳，但官方从来没有确认过会有PC版发行，有人认为这与发行策略有关——R星要凭此作在主机平台赢得更高的地位和更大的话语权，这大概是目前最合理的解释？

其实按玩家的理解，十分简单：您出个PC版真的会要命么？但且不说"荒野大镖客"系列从来有不和PC沾边的传统，就是现在想，形势也有些不同了——《荒野大镖客——救赎》的主机版媒体评分达到了惊人的94.76%，成了不折不扣的一代神作。下一代"荒野大镖客"系列游戏怎么出、往哪里出都成了一门学问。虽然以R星的地位，不至于像顽皮狗（Naughty Dog）那样以成为首要厂商为荣，可有当年微软找上门来掏腰包支持GTA4开发的例子在先，Rockstar的手里无疑掌握了巨大的无形资本。GTA4让微软掏了那么多银子不过买了个限时独占，"荒野大镖客"的要价是不是该更进一步呢？

当然这样的猜测只能止于猜测，有许多不是神作的主机游戏也打死都不出PC版，你拿他们也没有办法。厂商们的理由没准也很简单——讨厌PC！或是PC版销量太低，不值得的！不管怎么猜，有一点可以确定，此番官方表态真的堵死了《荒野大镖客——救赎》发行PC版的可能。P



想玩？等PS3模拟器吧……

PC/PS3/X360

边境之地2

■Borderlands 2■射击■Gearbox Software■2K Games■2012年■上海死星战将


Salvador的双枪发泄着怒火，他的队友，暂时只有Maya

上期中旬刊我们见识到了《边境之地2》诸多新特性，也揭秘了新的角色和武器

其实我们还没有说完。《边境之地2》还新增了一种叫做Eridium的神秘物质，它身兼多职——既可作流通货币（游戏的最强武器仅可用Eridium购买），也能用于强化武器装备的属性，也能当补给临时提升角色的生命、防御力及伤害输出……当然这个万金油道具的详情还未公开。

敌人方面，在上期中旬刊的图片中已经介绍过一些，现在来说说详情：继人类、外星人后，本作额外引入了一种新敌人——出没于潘多拉各种危险地带的狰狞怪兽，包括会扔石块砸玩家的巨大雪怪Bullymong，和时不时从沙地迸射出来袭击路人的可怕沙虫。我们还看到一种名为“游牧者”（Nomad）的有趣敌人，体型硕大，装备是一挺机枪及一面防暴盾牌，而笑点就在于盾牌上捆缚一名疯侏儒（Midget Psycho，记得上期图片中Maya对抗游牧者的情景吗？）。遭遇游牧者后你可将之连同疯侏儒一并干掉，或尽量保全疯侏儒的性命，而最佳方案是射断绑疯侏儒的带子，这样疯侏儒获得自由后将会主动帮你分散游牧者的注意力，让你有充分时间朝游牧者倾泻火力。

敌人的AI相较前作也有提升，他们懂得侧翼包抄、抢占有利地形、寻找掩体保护，以及召唤治疗机器人“勘测员”（Surveyors）和自爆机器人“终结者”（Terminator）来配合自己的战斗，甚至在局势不利时向大部队求援（发求援信号的敌人的头顶上会有个图标提示）。为烘托真实性，游戏采取了时下流行的“打击部位”判定系统，如击伤敌人的膝盖会让他的移动力下降——虽然这也意味着对玩家枪法的考验升级。

总之，制作者此次为玩家精心准备了一个更加庞大、生动的潘多拉，展现在玩家视野里的风景不单单有辽阔的废土沙漠，还将涵盖银装素裹的冰原、葱郁的山岭以及浓密的森林等地形（Gearbox也正式提供了“迷你地图”的功能）。载具方面，已经确认了一种土匪工程车（Bandit Technical）的首度出场，且所有玩家能找到的车辆都有4个座位，方便4人合作进行游戏——真是天才的主意啊…… P


所有玩家能找到的车辆都有4个座位


雪怪围攻，Maya和Salvador的队形保持得也不错


和游牧者的直接对轰更有快感

头条新闻

■《神鬼世界》首部资料片10月13日公测

完美世界近日宣布，旗下网游《神鬼世界》的首部资料片“诸神之战”已于10月13日中午正式公测。据悉，《神鬼世界》的首部资料片开启了亚特兰蒂斯的第九神职——猎魂者，三种战斗形态的自由切换将为玩家带来无限惊喜。整个暗黑世界秩序将重新制定，亚特兰蒂斯进入诸神纷争新时代。由混沌之王洛基、创世之神奥丁以及光明大帝宙斯率领的三大阵营爆发全新军团对抗战役。



《神鬼世界》第九神职——猎魂者

《神鬼世界》官方表示，“诸神之战”中将会对技能与公会系统做出重大革新——全新的技能玩法血脉觉醒，将会为现有职业发展的多元化带来全新变革，四种不同的发展方向，从攻击力、防御力、控制与反控制和PvE副本方增强九大神职新，弥补职业短板缺憾，让职业发展更为均衡；而公会方面扩容后的军团最多可容纳60人，人数更多的团队将凝聚出更强大的战斗力，而过去的城邦则升级为联盟，每个联盟最多可容纳三个军团，全新的军团体系将对PvP战斗的格局产生很大的影响。

■《诛仙前传》两大英雄职业技能亮相

随着《诛仙前传》的公测，两大英雄职业太昊和焚香也提前上演了拳与火的对决。《诛仙前传》项目策划表示：“太昊身躯如野兽般魁梧，兽头拳套锋利而厚重，双拳连击，擅长迅疾制敌与近身缠斗，作为近身格斗专家，太昊能灵活变换体型大小，进退自如。独特的控制技能麻痹，让太昊更加坚不可摧，抢占作战先机。在爆发强大的突袭技能时，太昊能擒住敌人向自己拉近，令其难以挣脱，闪电般制胜。而人族焚香则潇洒飘逸，手持双刃还能操作背后的御剑，驱使火焰或是幻化成火焰姿态攻击对手，使用超强技能“南巫天火”时，还有陨石从天而降轰击地面多达9次，附带独特的灼烧效果威力惊人。另外，焚香群攻技能远近皆宜，群体伤害输出能力惊人，还有牢笼、束缚的强大控制技能可困敌于无形，让焚香成为团队作战中不可或缺的中坚力量。”


焚香的外形如火焰般飘逸

■《神魔大陆》玩家手绘迎周年

完美世界近日表示，随着《神魔大陆》运营周年庆典来临之际，有爱的玩家通过展示神魔海量手绘作品，以表达对3D西方奇幻网游《神魔大陆》的喜爱。据悉，在克兰蒙多大陆生活的5大种族8大职业中，最受玩家喜爱的是血族的血魔职业，因此，这些手绘作品中也以血族、血魔为主。这或许是因为血族的容颜和独特武器吸引了广大玩家，让其成为游戏最热门的职业。除此以外，玩家展示的手稿中还有精灵族的吟游诗人，矮人的Loli妹子甚至是新奇诱人的魔宠等等。


《神魔大陆》玩家手绘优雅的精灵牧师

月评

■英雄，职业

《诛仙前传》的太昊与焚香是本次新版更新推出的两个全新的英雄职业，其实从“诛仙”系列的第一做至今，已经推出了7个全新的职业。有的是我们耳熟能详的鬼道、焚香，还有的则是我们不太了解的九黎、烈山、怀光、天华与太昊。其实我可以理解官方的这种做法，毕竟一个新职业的出现对于游戏的整体平衡影响还是比较大的，而且平衡新旧职业的设定，是每个游戏研发公司的策划们最最头疼的事儿了。只可惜玩家并不会为他们的殚精竭虑而买单，玩家只会关注与选择于那些强大、必不可少的职业。而关于英雄职业的设定，《诛仙前传》并不是第一个，但也不是最后一个。

在MMORPG中，每个职业都有自己的定位，新的职业设计，不过是为了填补某一种玩法、内容或小说中的空白（就像九黎、烈山、怀光等职业一样）。太昊、焚香虽然定位于英雄职业，但最初的构想也正来源于此，毕竟焚香可以说是小说中的镇守南方边陲的修仙重地，这里有许多故事内容与“野史”可以供开发者使用，因此他们怎么会放过这么好的资源不用呢，所以焚香的出现也在意料之中，只是他们被称作了英雄而已。

打个比方吧，如果把诛仙前传中其他职业分别打个分数的话，这两个新职业，最多也就比其它职业多个1、2分而已，一来这样可以略显“英雄职业”的强大，二来可以帮助平衡职业人数。因此，并不是挂有“英雄”名字的职业就一定会强，然而，精于研究职业玩法的玩家才是游戏世界的英雄，不是有那么句话么——“不怕神一样的敌人，就怕猪一样的队友。”连本职都不了解，就算给了一个真正的英雄职业，又如何！


是英雄还是狗熊，我们游戏中见

神鬼世界
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》浅谈新职猎魂者

《神鬼世界》从公测开始到如今，八大职业相辅相成。虽然说其间有过几次关于职业平衡性上的变动，但是从目前游戏的职业划分来看，已经完全满足任何战斗的需求。除非，在今后的新战斗中，出现与现在极其不平衡的现象！但我们预料到，未来超越如今战斗方式的情景，必然会发生！因为，《神鬼世界》第九大职业“猎魂者”已经走来！

猎魂者是一个什么样的形态，他的出现对现有的职业体系，将造成什么样的冲级呢？首先，我们应该从猎魂者的战斗方式，来加以分析。猎魂者最关键的是三种战斗姿态：暗灵、光灵、魔灵。这三种姿态分别代表着绝对不同的战斗方式，其不同的战斗方式，与目前八大职业整体相吻合。也就是说，猎魂者完全可以看作是一个万金油职业！属于游戏中的自由人！

我们先来重点分析下，猎魂者三种姿态的具体特性。

暗灵姿态：暗灵姿态下的技能，主要强调了猎魂者的战斗攻击性，在这种姿态下，所有攻击技能的伤害，会大幅度提升。如此来说，在暗灵姿态下的猎魂者，应该是趋向DPS形态。那么就此来说，猎魂者是否完全可以当作一个DPS来使用呢？答案为：否！强调了攻击，并不一定就是DPS，在暗灵姿态下，猎魂者表现出的攻击应该是配合团队进行，或者说以PvP为主，毕竟暗灵增加的伤害有上限值，而如果说将全套装备都突出DPS的话，势必会降低其他两种姿态时，对角色整体实力的加成效果！也就是说，不能因三种姿态中的某一种姿态，去发展猎魂者。猎魂者，应该是以综合发展，以适应综合战斗体系下的全新全能职业。

光灵姿态：光灵姿态突出了防御效果。在这种姿态下，猎魂者并不能凭借这种姿态，去单纯的降低伤害，而是以牺牲MP为基础，来抵御伤害。换句话说，如果说猎魂者可以当MT使用的话，那也是临时MT！因为猎魂者的蓝上限就那么多，消耗完毕之后，猎魂者的防御与潜伏者相差无几！所以说，光灵姿态下的猎魂者是MP形态下的MT！此外，在光灵姿态中，所有伤害类技能的蓝耗将大幅度降低，这个设置的最佳用处，就是用来挂机升级！从而降低蓝耗，用来降低药水开销。

魔灵姿态：魔灵姿态应该是猎魂者使用最多的姿态。因为目前游戏早已不再是单纯拼杀的年代，而是以控场为主的战斗形态。那么魔灵姿态能提升的移动速度、攻击速度，将会是的猎魂者具备更强大的战斗实力，而与此同时所有伤害类技能所附带的额外伤害效果，则可以对目标进行一定的控制。那么由此来说，在PK战斗中，猎魂者的最佳姿态就是魔灵姿态了。其实对于一些PvE战斗，尤其是副本战斗而言，魔灵姿态也有一定的用武之地。

从三种姿态来看，我们不难分析出猎魂者可以适应游戏中的各种战斗情景。任何一个位置，其都能做相应的替补队员出现。例如圣骑士恢复CD时间时，猎魂者就可以开启光灵姿态，去临时弥补MT的空缺。

针对这一特点，笔者给出猎魂者三种姿态，所特别适应的战斗情景：暗灵姿态——Boss战，光灵姿态——挂机、副本战，魔灵姿态——领土战、PK战。

说了这么多有关猎魂者好的一面，那么这个新职业又有那些缺点，是我们在今后游戏中，必须要注意的呢？第一点，续航能力较差，当一次全属性爆发攻击之后，等待恢复的时间较长，也就是说在恢复时间中，猎魂者无任何特性可言。第二点，猎魂者的MP消耗速度，将远远超越目前的八大职业，就连之前MP消耗最高的魔导师，都不足以同猎魂者相比。看来，猎魂者才是真正用蓝药水洗澡的职业。第三点，猎魂者的基础HP与防御较低，而之所以表现出MT形态，也完全是光灵姿态与各种Buff加持所产生的。但不过猎魂者依然是目前最热门职业，因为这个万能小强的出现，必将打破现有职业格局！换句话说，猎魂者除了不能当大夫，还当真就没有他不能胜任的事儿。



《神鬼世界》第九神职——猎魂者



《神鬼世界》灵魂回廊



《神鬼世界》堕落天堂神秘符文



惊悚灵异恶灵古堡

倚天屠龙记

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://yt.wanmei.com/

■北京 猫猫爱吃章鱼烧

《倚天屠龙记》当个生产大师

《倚天屠龙记》中的很多系统都十分有趣，比如在升级过程中的追缉任务、龙行任务、家族任务、剧情任务、帮派任务、列传任务、盟会任务、节日任务等等。而其它玩法也很多，诸如聚宝盆、抓马、战法、元魂、经脉、跑商、内置微博、自定义称谓、副本、活动、结拜、结义、结婚等。但其中最最基础的生产系统恰恰是最值得深入探究的。

采集与制造

在《倚天屠龙记》中，生产系统有五种采集技能和十种制造技能。五种采集技能是生产技能中最基础的，也是必须都进行学习的，因为每个采集技能所能够获得的物品，可以分别用于十种制造，而制造技能又分为阴阳两种，所需要的材料也是分散于五种采集技能中的，所以一定要把五种采集技能都学会。

五种采集技能：捕鱼、采矿、狩猎、采药、伐木。

十种制造技能：珠宝、铭刻、铸造、冶炼、锻造、制皮、织造、缝纫、中医、巧匠。

捕鱼技能：可以在各张地图中，通过挖掘大小苇篓，获得鲶鱼和贻贝，这些物品可以加工成鲶鱼段和月华珠。其中鲶鱼段可用于中医制作恢复红蓝的食物，月华珠可用于珠宝制作可以镶嵌在装备上提高属性的各种宝石。

采矿技能：可以在各张地图中，通过对各种矿石的挖掘，获得铜矿石和孔雀石，然后加工成青铜锭和孔雀石。其中青铜锭可以在铸造和冶炼中，配合狩猎和伐木所得的物品，用于武器的制作，孔雀石可配合狩猎和伐木所得物品，在制皮和缝纫中，用于装备的制作。

狩猎技能：可以在各张地图中，采集竹制圈套，获得牛皮和鹿角，然后加工成熟牛皮和白鹿角。其中熟牛皮可以与伐木获得的物品在锻造中制作装备，也可以与采矿获得的孔雀石在制皮中制作装备；白鹿角可以与采矿加工获得的物品一起，在铸造中制作武器，或在制造中，与伐木获得的麻线一起，进行装备的制作。

采药技能：学习后，在各张地图里，采集幼药草或成药草，可以获得甘草和枸杞，加工后可以获得甘草末和枸杞汁。其中甘草末可以在中医技能下制造各种回红回蓝的药品，枸杞汁则可以在铭刻中，制作针、笔一类可以增强装备属性的铭刻道具。

伐木技能：学习后，可以在各张地图中，砍伐枯楠木，获得楠木和青麻，加工后，可以获得楠木方和麻线，其中楠木可以与采矿获得加工的物品一起在冶炼制造技能中，进行武器的制造，也可以与狩猎所获得加工的物品，在锻造技能中用于装备的制作；麻线可以与狩猎所获得加工的物品，在织造技能中制作装备，或在缝纫中，与采矿获得加工物品，进行装备的制作。

专精度

学习了采集和制造技能后，每一次采集物品、加工物品、制造物品，都会提高相应的熟练点数，即专精点数。当一项技能的熟练和专精点数到达一定了的高度后，即需要到采集和制造大师处，学习更高等级的技能。需要注意的是，采集物品和加工物品，会为采集技能提高相应的熟练度，而制造技能会提高对应制造技能的熟练度，但由于每种制造技能下，都是分为不同制造技能的，因此，必须分别制造物品，才能将当下几种技能的专精度都进行提高。而在提高对应的阴阳技能的专精度时，都会提升当前制造技能的熟练点数。当熟练点数满了后，即可进行更高级别的制造技能学习，但是制造物品的专精点数不够的话，是不能学习更高一级的制造配方的。说起来有点复杂，但是很好理解，只要大家学会了采集和生产，在制作过程中自然就一目了然了。

此外，在进行采集和加工的时候，会有一定的几率获得蓝色品质的物品。以采药来举例的话，就是可能获得雪莲、灵芝这样的物品，捕鱼则可能获得鲛人泪


作为一名生活大师，先从学习技能做起


三级捕鱼已经可以加工一些物品了


制造工艺是赚钱最主要的方法


生活技能用到的辅助道具需要在杂货商处购买

一类的物品。这些物品适用于制造蓝色品质的物品，所以，如果在做任务或打怪的时候获得了蓝色物品制造配方，一定要学习，即使不能学习，也要先保管好。因为蓝色品质的物品生产出来的物品数量会更多。而一项技能的专精度越高，则制造精良以上品质物品的概率也就越高。

阴阳是什么

介绍了这么多，对于制造物品中的阴阳到底是什么，大概大家还是有点迷糊。其实也很简单——在《倚天屠龙记》中，无论你选择哪个阵营，都逃脱不开加点这一关。游戏人物每当升一级，会获得5点属性点。而你可以选择加内功或外功。这内外，就与制造技能的阴阳有着重要的关系了。

比如，在宝石技能中，分为“玉石珠宝·阴”和“玉石珠宝·阳”。在“玉石珠宝·阴”中，可以制造六种宝石，分别是空冥石、凤鸣石、蕴灵石、蓝田玉、紫云英和黑曜石。每种宝石有不同的阶和品质。一般制造出来的都是普通品质。这六种宝石镶嵌在装备上时，分别追加的是内防、内攻、真气、意志、心法、内力。而在“玉石珠宝·阳”中，可以制造五种宝石，分别是：寒山石、龙血石、寿山石、血玛瑙和金刚石。同样有不同的阶数和品质。这五种宝石可以追加的属性分别是：外防、外攻、生命、体魄、力量。大家都知道，在《倚天屠龙记》中，意志的点数决定了真气的数量，也就是说，与内功职业有关；体魄的点数则决定了生命的血量，也就是说，和外功职业有关。这样一来就很明细了：在宝石制造技能中，与“阴”有关的成品，可以为内功职业增加属性；而与“阳”有关的成品，可以为外功职业增加属性。这一点，在“铭刻”上也是相同的。

但是这一点也不是绝对的。例如在“中医”技能中，“阴”与“阳”的区分，则是体现在食物与增加Buff物品的区分上。中医制造技能下的“医药器械·阴”，可以制造红蓝药品和同时回红回蓝的食物，而“医药器械·阳”，则可以制造在战斗中能够为自己和战友回复生命、真气或对敌人造成内功伤害的旗子。而在铸造和冶炼中，则单纯作为可制造的武器的区分，而非内外功武器制作的区分。铸造可以制造外功武器，冶炼可以制造内功武器，铸造的“阴”可以制造令牌、爪、钩、匕首、剑、奇门等武器，而“阳”则可以制造斧、棍、刀、锤等武器；冶炼的“阴”可以制造令牌、轮、钩、扇、剑等武器，而“阳”可以制造杖、棍、锤、鞭等武器。

天地人

除了阴阳区分之外，其他4种制造技术，则分别对应着每个阵营下的四个职业门派的装备制作。锻造制作的是裘皮装备，对应着外功职业；制皮可以制作羽衣装备，对应着奶妈职业；织造可以制作霓裳装备，对应着法师职业；缝纫可以制造锦袍装备，对应着刺客职业。其中每个都以“天”、“地”、“人”来区分，“天”可以制造头、肩、背的装备，“地”可以制造手、腰、腿的装备，而“人”可以制造脚身体、腕、脚的装备。

巧匠

在制造技能中，还有一个技能比较特殊，这个就是巧匠技能。巧匠技能中的“阴”属性下，不需要使用采集所获得和加工的物品，它需要的是打怪所掉落的一种物品，叫做“xx风物谱·xx”。前面一个“xx”代表的是阵营，比如天道盟的风物谱就叫做“天道风物谱”；后面一个“xx”代表的是名字，比如“朱明”、“青阳”、“白藏”……等。使用这些物品，配合从货郎那里买到的凿子，即可制造出各张地图的声望物品，使用它可以增长对应地区的声望值。声望值可以用来兑换装备、称号等。而“阳”属性则需要孔雀石，可以制造出穿云弓这样的暗器，适合战斗使用。

《倚天屠龙记》的生产系统庞大而详细，以上不过是简单介绍。这些生产技能可以帮助我们在玩游戏的时候，提高人物属性，对江湖之行是大有裨益的。而且多余的物品还可以拿去出售，如果做出了精良的物品，更是可以高价抛售，发上一笔。自己动手，丰衣足食，多多地开发身边的这些生活技能吧！一定会大有收获的。P


采集类物品分布于所有地图上


花草生长于树木不远处


采集时要小心附近的敌人


采集技能需要跋山涉水，要调整好心态


捕鱼技能在同类型游戏中很少出现

诛仙前传

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 墨色七弦

《诛仙前传》忘情

有一种等待，叫望穿秋水。有一份痴心，叫相忘江湖。或许世事流转，年岁空老，却有那一份痴情，永不释怀。

初次相见，是在蛮荒。她黑衣猎猎，他白衣翩翩。同样，是风华正茂的年纪。她惊怒于白衣男子玩世不恭的神态，却更是恼怒他在圣教石壁上刻下的三字：万剑一！好一个霸气自露的名字，好一个卓荦自傲的人儿。幽姬愤而出手，断了对方一臂，而那个男子——万剑一，却只是笑着扯了她的面纱，然后在她心中烙下挥之不去的一句："果然是绝色美人！"

再次相见，是在河阳外的洪川。她闲来无事，泛舟波上。他追寻师长，一路至此。同样，是惊喜的容颜。她并不知道万剑一为何在此，只因竟有重逢而乐。他则在一片愁云中感到一丝欣慰，如同连阴雨的日子里终于有了一线阳光。

尽管此刻他更在意的，是师长的行踪。

坐在幽姬的船头，往日桀骜不驯玩世不恭的万剑一，此刻却格外深沉。纵是他桀骜难驯，不理世间礼法，但对师长的敬重，却一分不少。他知道他若出手，胜算不小，唯一担忧的，是他下不了这个手。"万大哥。"幽姬在他身后坐下，闷闷开口："万大哥，你的手臂如何了？"

万剑一摇了摇头，看着水面倒影出的阴沉天际，声音有些空荡："一只手臂而已。何况已经没事。"幽姬打量着他，却终是摇头："你有事。万大哥，虽然我未必帮的了你，但你说出来，或许我……""我还有事，你好自珍重。"万剑一忽然开口，言罢竟然跳下船，也不顾沾湿了衣袍，径自向岸上跑去。幽姬只是一怔，竟也弃船追去。奔逃未几，忽见一男子远远驰来，那人星目剑眉，甚是俊秀，果是师兄道玄。而道玄却越过他的身边，径自抽了剑，向幽姬冲去。意识到不对，万剑一白衣一动，回身闪到幽姬面前："师兄且慢！"

道玄跃下马，看着同样衣角沾水，颇是狼狈的二人，不由动怒："师弟，你让开！"万剑一非但不然，反而伸手将幽姬揽到身后，毫无退缩之意："师兄，你不是为朱雀姑娘而来的，何必在此浪费时间。"道玄冷冷一笑："魔教妖女见而杀之，师弟，莫要执迷不悟，将这妖女杀了，然后我们找师父去。"

万剑一神色不改，眼中业已燃起不屈的光芒："今日但凡我在，谁也别想伤着幽姬。"万剑一淡漠地盯着师兄，一手稳稳地将幽姬护在身后。道玄眯眼看着二人半晌，忽的咧嘴一笑："师弟，师父之命你不会忘了吧，时日无多，我们尽快找到师父才是。"言罢收了剑，翻身上马。

万剑一冷眼看着，拍了拍幽姬单薄的肩，便也转身——手腕处却传来温热。他低头看去，幽姬万般不舍的拉着自己。他微笑着再次抽手，在幽姬眷恋的目光里，随道玄走去。"水月师妹倒是每日都念你。"道玄牵着马，缓缓走着，"一干师弟师妹都说你和水月极是般配，想来愈发让她在意。"道玄在前方走着，万剑一看不到他眉宇间的愠色与不甘。

小竹峰的水月，是那样绝世又清高的女子，不但生的出众，便是修真的天资、造诣也着实了得。门派中其他卓荦的弟子，她一个也看不上，甚至对他这个在下一届掌门大选中连番获胜的师兄也冷若冰霜，唯独对万剑一是百般柔情。

道玄乃是潜心修行之人，对水月并无什么念想，然而水月对他的冷漠，以及门下弟子称水月与万剑一般配的呼声，都让他深深意识到，他永远比不过他的师弟——这个天纵英才的万剑一。在门下弟子的眼里，男弟子中唯万剑一最是出色，如同女弟子中水月是一朵仙葩。

正浮想翩翩，万剑一却闷闷道："水月师妹怕是无暇忙着挂念，苏茹师妹与田师弟该是婚期了吧？"道玄一怔，微微颔首。"我们这一辈里，也就田师弟与


幽姬


万剑一


焚香谷副本中遇幽姬、万剑一

苏师妹最快。不过万师弟，你与那魔教妖女纠缠不清，只怕后患无穷。"

万剑一吃吃一笑："那又如何，若是我认定之事，便是倾了天下来挡，我也不会在意。"道玄略是一怔，忽而摇头叹息："我本以为你与我一样，虽有叛逆，却终归是有礼法尺度的。你确是为了这妖女，要不顾一切么？"

"她虽是魔教中人，但待我却如朋友，无一丝假意。我万剑一平生所好甚多，却最重朋友。待朋友，我便是掏了心，也绝不相负——不是么，师兄？"万剑一豪气万丈，未曾察觉道玄眼中闪过的一道精光。"那儿。"道玄简短的说。

万剑一抬头看去，那是一座小小的庭院，白墙黑瓦，里面挂着巨大的白帆。布条因年久未清洗而残破发黑，庄子一片诡异的死寂，这给小小的院落平添了几分凄凉。然而令道玄驻足的，不仅仅是庄子的氛围——在这虽阴晴不定但仍算是白日的时段里，竟也散发着淡淡的戾气，想来这庄子里有着戾气极重的存在。

"义庄。"万剑一轻声念着门匾上的字。道玄眯起眼，神色满是警惕。万剑一也伸手搭上腰间碧光流转的斩龙剑。入魔的师父天成子，就在此处么？

二人相视一眼，并肩走入义庄。一个黑衣的身影立在远处的树上，眼看着二人进入，忽而生出强烈的不安。幽姬跳下枝头，掌上朱雀印飞舞，闪烁着暗红的光泽。她想要随着他，却知道她帮不上什么。义庄里，万剑一脸色瞬间惨白。

院落中立着一个锦袍翩翩的男子，虽是侧对着二人，身形也有些变化，但那一身青云的袍子，却立刻说明了此人的身份。"师父……"万剑一眼中悲苦交加，握着斩龙剑的手也因过度用力而发白。纵横八荒他不曾有过一丝忧郁，而面对着入魔的师长，他终究不忍下手。

天成子缓缓转过头，只是这回头的动作似乎无比的艰难，道玄凝视着，忽的倒吸一口气——非但转的角度极其怪异，便是一双眼，也被血红与戾气充斥，一片混沌。

"师弟，师父已经入魔，眼下我们若不阻止，只怕天下危矣。"道玄沉声道。万剑一看着天成子，凄凉道："师父一世清名，虽为天下至此，我却不能让师父因此毁伤名节。师兄……""我明白。"道玄深深看了万剑一一眼，也是拔剑。

天成子的修为本是极高，加之此刻入魔，戾气环绕下功力更进一步，道玄几度催动太极玄清道，也只能勉强自保。万剑一则纵横驰骋，竟能与天成子缠斗几十回合。道玄退到一旁，但见万剑一一边飞驰着躲闪，一边挥洒出太极阴阳图，在身侧旋转不休。他怔了怔，自己的修为，果真不如这个师弟。

然而师长毕竟是师长，虽然因入魔而功力消减，但几番对阵，万剑一虽是驰骋有余，却也难占上风。天成子脸上黑气云集，似觉有趣，看了看白衣染血的万剑一，又看了看顿在一侧的道玄，忽而一声怪啸，再度进攻！

万剑一目光一沉，道玄看的分明，忽然道："师弟，抓住时机！"当下祭起法宝，以自己为饵，飞腾起，向着一边冲去。入魔的天成子冷冷扫过道玄，但见他攻势凌厉，却不足以为惧，当下调转方向，朝着道玄追去。

在他身后，碧绿光芒腾起，万剑一已祭起七劫斩龙决。

"嘶……"一阵破裂之声，天成子脸上的黑气忽然散去。还在奔逃的道玄调转方向，抱住凌空坠落的躯体——尽管这具躯体此刻被绿光贯穿，早已没了生气。"师父——师父！"道玄哀嚎着，余光则望着白衣染血的师弟，在一侧昏昏倒下。终究力竭。而道玄的神色，忽然闪过一丝深邃。

院落之外，幽姬看着闻讯前来的青云门弟子抬走了两人，却不知发生了什么。数日之后，听闻青云山传来的消息，万剑一因"勾结魔教妖女并弑师"而被处死。那一刻，她只觉心下一片空荡，竟是连疼痛都感觉不到。

她只知道，从此天高地远，再也见不到那一袭自由奔走的白衣，她只知道，从此山高水长，却再也不会有人挑开她的面纱，肆意的笑。她不知他魂归何处，却只能守着一份痴情，将自己封闭，殊不知在那寂寂山中，也有一个人，会在饱经背叛后，依然执着的选择"不交出妖女"，也不会知道，怀着这一份柔情，却选择相忘江湖。P


奇山秀水的焚香谷副本


充满神秘色彩的焚香谷


焚香谷副本入口


与其它副本不同的焚香谷


焚香谷内景


焚香谷密室

头条新闻

■《梦想世界》全新玩法来袭

近日，《梦想世界》宣布推出全新玩法——"财宝天下"，此次更新的游戏内容为回合制铁杆玩家呈现了一系列前所未见的新潮玩法，既轻松益智，又不乏刺激对抗，更加融入了流行时尚元素，让年轻网游玩家秀出个性。



航海寻宝是财宝天下最有意思的部分

多益网络表示："此次开放的三大活动，全部融入了经典单机或时下流行元素。渴望环游世界的，可以体验航海世纪的自驾游快乐，做捕鱼达人，挖深海宝藏；智慧过人的可以试试轻松休闲的"三十六计"，大富翁式玩法，运用计谋炒房炒地做大亨；曙光之战把回合制战斗融合DotA玩法是又一大胆创新，斗智斗勇，看谁守得稳攻得出色；地魔将玩法，为新手玩家提供了挑战Boss的机会，不用再单调地刷任务升级。"除此之外，特有的染色系统，光环、脚印和小精灵染色，让玩家彰显个性，还有新的仙兽如意猫，小精灵冰女库拉等等。

■《神武》全新坐骑御魂法术亮相

近日，多益网络宣布《神武》于不久前推出的坐骑系统刚上线就备受欢迎，无论走到哪里都能看到各种拉风的坐骑。而在"飞跃三界"版本中中全新推出的"坐骑御魂法术"，则让众多玩家实力更上一层楼，无论是技能效果还是画面的华丽程度，都十分出色。



御魂法术系统让坐骑的功能不再单一

据悉，御魂法术的学习是根据玩家的门派而定，每个门派都有4到6种御魂法术可以选择。每次玩家在战斗中施放技能，都会消耗坐骑一定的精力。不同门派的坐骑御魂技能各有特色。物理系、法术系都有强大的输出技能；辅助系也有各种复活、附加状态等技能，巩固了其在队伍中的地位；封系更有了让人震撼的群封技。丰富的坐骑法术使得PK战术更加多元化，所有技能的华丽效果更是让人赏心悦目。

除此以外，《神武》的"飞跃三界"版本还更新了场景、宠物、庭院小伙伴、玩家头像、等级上限以及图鉴扩展玩法等内容。

■《梦想帝王》全新玩法铸就全新的策略战争

日前，策略页游《梦想帝王》宣布全新版本即将更新，此次更新将为玩家们带来一个更刺激的帝王时代。

《梦想帝王》项目组表示："此次推出的兵器系统是一种全新的策略玩法，玩家可以通过兵器来增强士兵属性，每个兵种将有多达18种的不同配置，玩家战术将上升到新的层次。而新资料片的会战群雄活动将给玩家提供一个新的PvP副本，在这里，玩家们可以进行更激烈的双阵营4vs4大PK。逃跑的蛮族也是贼心不死，在玩家成功抵御蛮族入侵后的第二周，将会出现全新蛮族逆袭剧情。而且新武斗大会也新鲜出炉，活动界面将增加"我要挑战"和"排兵布阵"选项，玩家可通过挑战排名在自己前面的玩家不断提高自己的排名。"究竟谁才是帝王里的擂台霸主，我们拭目以待。

月评

■ 坐骑的由来

坐骑是时下网络游戏中不可或缺的一项内容，他是玩家游戏过程中一种便捷的交通工具、拉风炫富炫个性的必备物品，甚至有的还可以增加自身属性或是携带特殊技能，从而可以让玩家在战斗中立于不败之地。但若是追寻坐骑的由来，那这历史可就长了。

最早的网络游戏起源于文字Mud，那个时候的Mud还只能执行一些简单的命令，去哪里都可以瞬移，因此不存在交通的问题，反倒是装备系统慢慢有了雏形。到了图形化网络游戏的面市，交通问题才逐渐被玩家们重视了起来，因为没有交通工具，导致玩家往返于两个城市之间所需要花费的时间甚久，相当不方便。因此公共交通工具此时应运而生，首先出现的是公交车，玩家需要支付很少的费用就可以自由往返于两个城市之间，但由于固定发车的时间，以及人数的限制，并且到达地区域的限制，让这个公车系统变成了一个简易的传送器，并没有解决长路程带来的问题。继而才产生了个人坐骑。虽然这个时期的坐骑多以无属性马匹为主，但速度的加成，对于玩家们的帮助还是不小的。随着计算机图形图像技术的发展，游戏的坐骑，也从单一的马匹发展成各种传说的生物，画面越来越精美的同时，坐骑对人物也有了一定的影响。其实准确来说，坐骑只是一个阶段性的产物，他是由玩家不同的追求发展而来。当玩家对于现有坐骑外形、玩法不满足的时候，坐骑就会再次发生变革，重新满足玩家们的需求，这也是坐骑进化之路的最重要的规律。

就像《神武》中的坐骑御魂法术，其实这个游戏本无御魂法术，需要的玩家多了，他也就成了《神武》版本更新中重要的一条路。


坐骑是我们亲密的伙伴

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■北京 醉羽听月

《梦想世界》术士坐骑技能分析

什么才是《梦想世界》最拉风、最吸引人眼球的物品呢？大多数人的答案都会是坐骑。坐骑不仅拉风，还有令人向往的技能。所谓宝剑赠勇士，坐骑配英雄，拥有一只属于自己的坐骑，不仅是身份的象征，还能够大大增强在战斗中的实力。下面跟大家分享术士坐骑技能分析心得。

坐骑类型并不重要，关键是选好坐骑的的方向，大家如果想正确的发展自己的坐骑，可以在修罗森林（161，65）珍兽饲主处具体查询当前坐骑的方向。

防御术

作用：分别增加术士2、3、4级防御修炼（术士必学技能）

防御术的副技能：

保护：拥有该坐骑技能的坐骑被玩家骑乘后，每回合有6%的概率使主人本回合不受到攻击伤害。

魔导

作用：分别为人物忽略对方10%、15%、20%的灵力。

魔导的副技能：

魅力四射：主人使用主修流派的封印法术时，有20%的几率使作用目标扩大为3人，但作用回合数减1。阴阳、儒的玩家不需要升级魔导，因为选择魔导只是为了魅力四射。

我佛慈悲：拥有该坐骑技能的坐骑被玩家骑乘后，主人在无召唤兽的情况下使用主修恢复系法术，恢复量增加50%，这是医生坐骑必须学习的技能。

暴击

作用：分别为人物增加6%，9%，12%的暴击率。

暴击的副技能：

兽暴：召唤兽的物理及法术必杀率提高6%。

重创追击：拥有该坐骑技能的坐骑被玩家骑乘后，主人的召唤兽如果出现暴击，则追击另外一个目标，物理群攻和法术群攻除外。

幸运

作用：分别为人物提高抗物理和法术必杀几率8%，12%，16%。

幸运副技能：

幸运躲避：拥有该技能的坐骑被玩家骑乘后，玩家物理躲避率提高10%。

法防

作用：分别为人物增加2级、3级、4级抗法修炼。

法防的副技能：

继续战斗：可以召唤被打出场的召唤兽再次参战，但其气血、力道、魔法仅为上限的50%；每场战斗只能再次召唤1次。

后继者

作用：队员倒地后，分别增加倒地队员气血上限10%、15%、20%。

后继者的副技能：

恐怖诅咒：如果自己受击到地，则导致自己倒地的攻击者将被附加2回合恐怖状态（本回合和下回合）。命中率与双方魅力有关；该效果触发后的4回合内将不能再次生效。勇敢技能将导致此技能效果无法触发。此技能适合医生选。

如何选择正确坐骑技能，需要玩家根据自己的职业、属性定位与需求，甚至相同职业，都有属于自己不同的坐骑技能。每个人都有自己的特点，需要根据自己的特点进行坐骑技能选择，深入的了解自己职业特点，加上实践，才能选择好坐骑技能。


《梦想世界》拉风的染色坐骑


坐骑奔雷马


术士的坐骑技能需精挑细选


坐骑的战斗功效非同一般

神武

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■北京faith

《神武》“飞跃三界”宠爱升级

这次推出的新内容“飞跃三界”中，六大新宠物、两大新地图，还有坐骑御魂法术，无疑是最吸引大家眼球的东西，无论是外观还是实力，都给了玩家一个大大的惊喜。而庭院小庭院则是满足了喜欢休闲玩法的同学们，还有图鉴扩展玩法、新头像等内容，对不同喜好的玩家都有照顾到。

六大新宠，有伴怎会闷

宠物是《神武》最最最必不可少的东西，行走江湖，你可以没有一身极品装备，但是却不能没有一只宠物。宠物将会陪伴你在《神武》过一生，走到哪跟到哪。而且宠物品种繁多，几乎每十级就能接触到新的宠物，常有花多眼乱的现象，不过如何选择编者就不在此费口舌了，下面将为大家介绍一下新来的六只宠物。



神武飞跃三界

幽灵虎：作为第一只曝光的宠物，其霸气的造型让不少玩家误以为是Boss，当然后来知道是宠物以后都倍感高兴。原因是它有着一身钢盔，有两只帅气的獠牙，有着一双拉风的光之翼，颇有高达的风范。幽灵虎出没在新地图水帘洞，属于洞内的王者，若有这样一只宠物守护着你，绝对是求之不得的。

烈焰战神：水帘洞里的宠物都相当霸气，估计是沾了齐天大圣孙悟空的光。烈焰战神的形象跟他的名字相当匹配，浑身有熊熊烈焰包围着，甚至连受伤的刀也是如此。纵使眼神相当凌厉，但仍然能够看出他是一个历尽沧桑的大叔，而他的口头禅，居然是“不要叫我大叔，其实我是老男孩”。我只轻轻的说一句，大叔，你的脸庞深深的出卖了你。

千年白猿：这位兄台算是孙悟空一位远亲吧，也是孙悟空手下的得力干将。实力什么的见仁见智了，倒是他手上的武器，居然是一个燃烧着绿色火焰的类似法杖的东西，N年来都守护着水帘洞，是否在等待着孙悟空的归来呢？

浣熊大师：浣熊大师可算是这次新宠物里面最为拉风的一个，没有之一。外表有点想功夫熊猫里的师傅，当然，实际上不是。他只是一位藏匿于神弃平原修炼的大叔。脚踏太极圈，练得一身好功夫，带有新技能“上善若水”，被打就给力，新宠大热门啊。

九头鸟：这家伙据说和南方圣兽朱雀与百鸟之王凤凰都有血缘关系，但我看并不像啊。其绝招“雷厉风行”倒是让他看起来与雷震子有点关系。这个新技能“雷厉风行”是以雷系法术优先攻击速度快敌人，俗话说枪打出头鸟，在我看来，是要反过来了。

灵鹤：形象比较特别，装饰品是一顶帽子，带上之后颇有大侠的风范。攻击动作迅猛而凌厉，附带的技能有高级连击、高级敏捷，颇为给力。


萌宠中的战斗宠


新宠物


烈焰战神


新宠物合集

两大神秘新地图，旅游探索好去处

这两幅新地图坐落在花果山，一个是孙悟空的旧居水帘洞，一个是人界的尽头神弃平原。

水帘洞虽然经历了五百年前那场惊世大战，但是不管洞里还是洞外，都依然保持着宜人的美景。瀑布随处可见，还有那雄伟的齐天大圣宝座，进洞后，依然能感受到当年大圣叱咤风云的风采。

洞内有一条隐秘的隧道，指向未知的深渊，通往人界的尽头“神弃平原”，里面有着一座雄伟无比的要塞，荒凉的平原，炽热的岩浆，让人倍感神秘。加上这平原的位置，不知道是否与齐天大圣孙悟空的身世有关呢？

坐骑御魂法术，形象实力齐升级

坐骑系统自“幸福人生”推出后一直备受大家追捧，风靡全程，无论大家走在《神武》三界的任何一个角落都能看到坐骑。这一切都是因为坐骑的拉风酷炫形象，以及其给力的驭兽技能，让宠物的能力大大提升。

而新推出的坐骑御魂法术，让你再添给力的技能！御魂法术的学习，是根据主人的门派而定，每个门派都有4到6种御魂法术可以选择。不过，最多只可以学习两种，当坐骑已拥有两个御魂法术时，新学的将会替换原有的其中一个。另外，每次施放技能，都会消耗坐骑一定的精力。

12门派的坐骑御魂技能各有特色。物理系、法术系都有强大的输出技能；辅助系也有各种复活、附加状态等技能，巩固了其在队伍中的地位；封系更有了让人震撼的群封技。丰富的坐骑法术除了带来了华丽的视觉效果，更为大家带来了更多元化的战术，以后的PK，将会更有看头。

庭院小伙伴，萌宠大斗决

庭院的惬意休闲玩法也是深受大家的热爱，在“飞跃三界”里，《神武》为大家惬意的庭院生活添点激情。新推出的“庭院小伙伴”中，你可以轻松拥有一群超级可爱的小宠物。在家里养几只可爱的观赏宠，不仅可以为你的庭院倍添生气，也有机会吸引超可爱的庭院小伙伴前来。有这些可爱的自来小东西陪着，生活自然更有意思。

特别的是这些慕名而来的庭院小伙伴不同于普通的庭院观赏宠。小伙伴们自幼就立志要成为萌宠中的战斗宠，所以他们不仅可以学习超多超给力的技能来增强战斗力，也可以外出探险，为主人带来各种惊喜，更可以与其他小伙伴一决高下，为主人增光！当然，作为主人，一定要对小伙伴悉心照顾，才能让他们倔强成长。

这个玩法有点类似于当年红极一时的动画“宠物小精灵”，只要你用如意球装着小伙伴，就可以带着他一起四处游历，走到哪斗到哪，很有意思！

图鉴扩展玩法，满足各种控

怪物图鉴，乃大家行走江湖、居家旅行必备的收藏之物。无论你是收藏控、宠物控、成就控还是变身控，都会对图鉴爱不释手。每次完成图鉴任务，都能获得一张珍贵的炼魂符，无奈只此一张。此时，空白炼魂符横空出世，大家可以再次收集图鉴，再次拥有珍稀的炼魂符，再次拥有变异变身卡！

再次获得炼魂符的步骤很简单，只要你已经完成相应的图鉴任务，再通过日常任务或直接购买获得空白炼魂符后，在图鉴界面点击“制符”，并用图鉴碎片进行充能即可。

新头像新时尚，潮流因你而改变

个性头像也是《神武》里面的一个身份象征，各种风格，各种装饰让你有无尽的配搭。新推出的头像更是让人差点Hold不住。新头像里，街头嘻哈风、时尚手机控、朋克风、萌系、浪漫、奢华、非主流等等各种风格任你选择，所谓我的头像我做主，搭住自我本色才是王道！

《神武》飞跃三界的新内容还是相当给力的，无论在外在内，玩法更新抑或是其他，都让大家感受到了一个质的飞跃，一种被宠的感觉油然而生。


新宠物之新技能


新地图“神弃平原”


坐骑御魂法术


华丽的技能效果


庭院小伙伴

头条新闻

■畅游进入《天龙八部3》时代

随着《天龙八部3》全新官网的上线，搜狐畅游旗下的这款武侠网游巨作也正式拉开了10月20日天外公测的大幕，畅游总裁陈德文先生日前表示，随着独创的“天外江湖”体系在本次公测中正式投入运用，畅游也进入了由“天外江湖”所引爆的《天龙八部3》时代。据悉，“天外江湖”体系是《天龙八部3》最重要的核心内容，通过将独立开发、由不同服务器承载的多个“天外江湖”世界以跨游戏并接技术与原有世界无缝连接，并采用云服务器、智能生态调节技术加以辅助，使玩家实现一个帐号玩转多款游戏、随心享受不同游戏人生的效果。首个“天外江湖”世界——天荒古境，将在公测中正式与玩家见面，玩家可以在这个一片空白的沙盘中开辟全新的势力格局，创造并影响整个世界的走向。



承载游戏玩家梦想的“天外江湖”

陈德文表示：“天龙系列本身是一款老游戏，在国内游戏圈，如何让一款老游戏保持旺盛的生命力，很多厂商都在寻找答案，但始终没有公认的好方法。‘天外江湖’就是畅游的答案，我想这一次，我们找对了。”

对于刚刚结束的满级内测，陈德文表示测试的目的已经达到，研发团队所收集到的测试数据量大大超过预期。根据这些数据，对于天荒古境自身的功能、规则，研发正在进行最后的调整，其中的经验也将运用在未来其他独立世界的开发过程中，玩家在10月20日公测时所见到的，将是一个比内测更完善更舒适的天荒古境。

■《霸者无双》不删档限量内测11月16日开启

近日，搜狐畅游正式宣布，旗下的奇幻历史网游《霸者无双》将于11月16日开启不删档限量内测。想参与此次限量测试的玩家可以在游戏官网与各大游戏网站申请本次测试的激活码。据悉，《霸者无双》以极富中华文化内涵的游戏背景、庞大丰富的武将招募系统、创新策略型人怪混战玩法等吸引了大批忠实拥趸。搜狐畅游表示，此次内测，游戏将增加多个地图与全新的玩法系统，玩家的选择也会更加多样化。



《霸者无双》11月16日不删档限量内测

■《刀剑英雄》新版本“枪将决”于11月11日公测

近日，国内游戏运营及开发商搜狐畅游旗下运营的竞技网游《刀剑英雄》于11月11日迎来“枪将决”新版本全新亮相。据悉，该版本新增以全新职业——武尊，武尊善用长枪，可远攻亦可近守，招式华丽实用。《刀剑英雄》项目组表示：“中国历史上的名将很多都是用枪的——三国名将赵云的兵器就是枪，孤身救主演绎了无数传奇事迹；杨家杨六郎手持长枪，上演了精忠报国的可泣篇章。故此，长枪作为本次新职业武尊使用的武器之一，更具历史传承的意义，所以将“枪”融入到新内容的名字上，再适合不过了。”


天降神枪，万人敬仰

活动

■《霸者无双》内测有奖活动

《霸者无双》是搜狐畅游运营的一款以神话传说、名人传记、典故野史为核心的2D回合制MMORPG。同时该作还包含了策略类、战斗类游戏的要素，虽然战斗是采取的回合制模式，但是角色在战斗时技能多变、武打效果炫丽，击打感强，因此玩家在作战时能够深切体会到热血搏击的激情与快感。在游戏中，玩家可以深切体会到驾驭名将的顶级乐趣。11月，《霸者无双》开启内测，等待玩家的体验。

《霸者无双》一共有4个职业，分别是豪杰、谋臣、名将、国士。这4个职业特色比较鲜明，豪杰物理单体攻击最强，谋臣是法攻群伤，名将以辅助为主，可以用阵法为队友增加各种Buff，国士恢复技最强，有起死回生之效。那么，你最喜欢哪个职业呢？

A、豪杰

B、谋臣

C、名将

D、国士

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2010年11月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2012年1月中期《大众软件》上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为搜狐狐狸公仔

9月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单

重庆 冯炜

山西 李诚明

福建 陈仲旺



群雄齐聚，乱世争雄

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

戏说《鹿鼎记》之“若曦”系列任务

10分钟前，我正在温馨的小窝里，喝着饮料，啃着面包，惬意地玩着《鹿鼎记之步步惊心》。现在，我竟然在这荒郊野外，望着一地翠绿的青草发呆。最离谱的是，我竟然穿着一身奇形怪状的服饰——好像古装！顿时，一股不祥的预感从我心中升起：辣块妈妈！我这不会是穿越了吧？

若曦的请求

一个清脆的声音证实了我这个看似荒诞的念头：“少侠你好，我是马尔泰·若曦，欢迎你和我一同穿越到清朝康熙年间，这里是嵩山程家村。”这是一个穿越盛行的年代，再狗血的穿越我都在小说中、电视里看到过，我这算什么呢？

“若曦小姐，咱们打开天窗说亮话，爽快点，你把我弄到这里来，是想让我干什么？是帮助四阿哥登上皇位？还是让八阿哥一统江山？”我很淡定地问道。

“呵呵，少侠你还真是淡定啊！”若曦微微一笑，“不瞒少侠，我是从雍正年间的京城穿越到这里来的。在那个世界里，我已经死了。而现在，你看到的是我的灵魂。我通过龙掘之境，回到二十年前的这里，再利用龙掘之境将你请来，是为了粉碎一个巨大的阴谋。”“等等！我脑子有些乱！你是说……你现在是鬼魂？”我倒吸一口凉气，双腿忍不住颤抖。

“呵呵，少侠别怕。我不会加害于你的。”若曦幽幽地说道，“再说了，鬼魂又怎样？有的人比鬼魂更可怕！比如那九阿哥胤禟，竟然唆使八阿哥胤禩从龙掘之境来到这个时代，意欲毒杀乌雅氏。”

“是啊！我虽然已经厌倦了宫廷的争斗，但也不忍心让德妃遭受不测，否则历史就会改变，四阿哥与十四阿哥性命堪忧。最重要的是……”若曦顿了顿，望了望我，继续说道，“那样的话，少侠也就回不去了。”我无奈地摇了摇头，“说吧，要我怎么帮你？”“据我所知，十四阿哥胤禵正在嵩山嵩岳寺上香，为康熙皇帝祈福。你带上我的亲笔信，交予胤禵，将胤禟的阴谋告诉他，让他带兵将胤禟抓回去囚禁起来，这样德妃就平安了。”若曦一边说着，一边递给我一张纸条，上面写满了字。“少侠，拜托了！”

粉碎阴谋

如若曦所言，我在嵩岳寺找到了十四阿哥胤禵，将纸条交给了他，并告知了胤禟的阴谋。

“无故缉拿阿哥可是死罪！虽然我深信若曦，但没有真凭实据我还是不能去缉拿他们，除非你能找出他们谋逆的证据。”胤禵神情凝重地说道，“八哥与九哥也来上香了，你去找找他们，看能不能寻觅到什么蛛丝马迹。”

胤禵不愿轻易出手，我也没有办法，只好在嵩山附近溜达，寻找八阿哥与九阿哥。皇天不负有心人！在一个僻静的角落里，我发现了正在窃窃私语的八阿哥与九阿哥。我躲下身来，悄悄地靠近他们，偷听两人的谈话。

“老九，让嵩岳寺小混混劫杀前来上香的德妃，会不会太狠了点？我们终究是骨肉兄弟啊，怎能杀害十四哥的额娘？”说话的是八阿哥胤禩。

“八哥，你这是妇人之仁。无毒不丈夫！你要是下不了手，江山也就成为泡影了。想想我们所处的那个世界，老四一手遮天，随时都可以杀掉我们。只有杀死德妃，才能改变历史，夺得江山！”一个阴恻恻的声音飘进了我的耳朵里，是九阿哥胤禟。

证据确凿。我缓缓后退，悄悄离开了两人，迅速找到了十四阿哥胤禵。

“九哥他们真是丧心病狂，这种事也做得出来！”胤禵愤愤然，“他们联络嵩岳寺小混混，一定会有书信往来，你去把这封信找到，我就将他们全部缉拿与证物一起呈奏给皇阿玛。”

我现在的身份是朝云珠海（药师一门）的精英弟子，所以收拾几个小混混易如反掌。很快，我便搜到了书信，将它交给了胤禵。


我被若曦带到了大清朝


若曦希望我能帮助她


十四阿哥让我去找证据


偷听八阿哥与九阿哥的谈话

“好，我即刻带兵将此二人捉拿起来，交给皇阿玛发落！”见到书信，胤禩终于下了决心。然而，小混混被人教训的事情传到了九阿哥耳中，他与八阿哥顿感不妙，连夜回到昆明，从龙掘之境逃走了。

“虽然已将他们的阴谋粉碎，但我想他们会再次利用龙掘之境返回这里。所以，麻烦你去昆明找到老十三胤祥，让他前往未来将那时通往现在的道路斩断，这样就可以防止老九胡作非为了！”胤禩请我帮忙。我自然是帮人帮到底，否则自己就回不去了。

胤祥出的难题

在昆明找到胤祥后，我将胤禩的计划告诉了他。胤祥答应立即通过龙掘之境前往未来，不过在临走之际，这家伙给我出了一个难题：他想知道若曦心中最真实的想法，以便让四阿哥胤禛知晓。

你大爷的，我又不是大罗神仙，怎么会知道若曦心中的想法？胤祥似乎猜透了我的心思，笑着说道：“这个不难。你去京师东南角找到双儿，进入韦小宝的家中；然后与那里的汤若望交谈，进入小宝梦境。在小宝梦境中，你将有一定几率进入若曦梦境。在梦境里，若曦、四哥、八哥、若兰姐姐等人都会出现。到时候，你将白羽箭拿出来，当着若曦的面交给四哥就可以了。”

“白羽箭是什么东西？我没有啊！”我问道。“如果我没有猜错，若曦还在嵩山等你的回复，你去她那里取白羽箭吧！”胤祥回答。

我在若曦那里取得了白羽箭，也在她的梦境里作了短暂停留，见到了四阿哥与八阿哥追问若曦的情形。我知道，如果不弄清若曦心中所想，我也别想回到自己的世界里。于是，我来到位于京师城的小宝家中，寻求挑战梦境的队伍。

在来到这个世界之前，我对这游戏已经很熟悉了，对小宝梦境更是了如指掌。不一会儿，我便找到了心仪的队伍，进入小宝梦境探险。

回家真好

我也真够背的！挑战了好几次小宝副本，都没有遇到若曦的梦境。莫非若曦不想让我走进她的心理，了解深藏在她内心的秘密？我不甘心，我才不愿留在这个没有手机、没有电视、没有电脑的时代呢。我在小宝府邸外找了个地儿，住了下来，每天都去挑战小宝梦境副本。

终于有一天，在一位美女队长的带领下，我们队伍误打误撞地闯进了若曦梦境里。“耶！”我激动得大叫一声，想要冲过去抱着美女队长狂啃，但看了看美女身边那虎视眈眈的保镖帅哥，我放弃了。

美女队长似乎对这一副本驾轻就熟，在她的英明指挥下，我们克服了若曦梦境里的各种困难，最终见到了四阿哥胤禛。在若曦的梦境中，身为皇帝的胤禛追问若曦，是否愿意永远陪在他身边？此时的若曦虽然深爱着胤禛，但却对权力争斗极为厌倦，自然也不愿意留在胤禛身边。胤禛明白了若曦的心思，郁闷而归。不过这些都与我无关。此刻，我正穿梭于龙掘之境内一条神秘的通道中。若曦告诉我，穿过这条通道，我便可以回到自己的世界。我仿佛看到了久违的电脑、电视、席梦思大床……

若曦梦境通关秘技

“嘿，你小子不厚道！”“忒不厚道！”“自私的家伙！”……

一个个如同惊雷的猛喝声将我从无限憧憬中拉了出来，原来是还在若曦梦境里挣扎的兄弟姐妹们，他们纷纷对我打出“鄙视”的手势：“你丫倒是顺利通关若曦梦境了，我们呢？快快传授点通关秘诀！”

通关秘技一：有组织有纪律

在若曦梦境里，配合与默契是第1位，操作意识是第2位，装备宝石什么的都是浮云。就算你攻高血厚技能强大，若不与队友们配合，不懂得通关诀窍，一样会命丧其中，凄惨无比，所以，队员们一定要听从队长的指挥。如果有条件，建议使用语音聊天工具，交流起来更快捷、更方便。若无法使用聊天工具，也没有关系，大家可以再队伍频道中交流，听从队长指挥。

通关秘技二：了解敌情，对症下药


从混混手中夺得书信


得到白羽箭


来到若曦梦境


若曦梦境里，配合很重要


在梦境里，会随机遭遇各种事件

所谓“知己知彼百战百胜”，我们要想顺利通关，就一定得了解并掌握若曦梦境的具体情况。

若曦梦境采用的是经典游戏《大富翁》的游戏模式，由若曦从起点出发，经过许多格子后，到达终点。玩家负责掷骰子，同一玩家掷完骰子后，必须休息一小会儿，才能继续掷骰子。骰子抛出后，若曦根据骰子点数前行，进入相应的格子内。场景内的格子会触发各种事件，有好事，也有坏事。

我们先来说说好事，梦境中的好事包括阿哥们的宝箱、太医的宝箱、十四阿哥的关怀、若兰的关怀。这些事件所在的格子是红色的，当若曦进入红色格子后，大家尽可放心享受各种福利待遇。遇到宝箱事件，场景中间会出现一个大宝箱，击碎它后，可以获得残破的书籍，将它出售给商人，会获得金币。遇到阿哥或若兰的关怀，队员们的生命值、移动速度、攻防能力都会得到提高。

好事说完了，我们再来看看坏事（蓝色格子）。若曦梦境里的坏事包括龙颜大怒、八阿哥的纠缠、明玉格格的攻击、万箭齐发与万马奔腾。由于这些坏事可能会让我们折戟沉沙，因此我觉得有必要给大家作一个较为详细的讲解。

在开始游戏前，队长应安排一名队员，负责赶在若曦到达目标格子之前，查看该格子的情况，及时将信息反馈给队友们。剩余的队员，可以轮流掷骰子。掷完骰子后，大家要紧跟着从空中滑落到地上的骰子，将点数告诉查看格子的队友（PS：屏幕正上方也会有骰子点数的提示）。这样做还有一个好处：下一个队员在投骰子时，不用四处去寻找骰子，节省时间，降低风险。做好这些准备，我们就不用害怕坏事情了。

坏事之龙颜大怒。此格子的图案是一个老头子，当若曦进入此格后，康熙皇帝会现身，还会招来一群亲兵攻击若曦。这时，大家应立即攻击亲兵（下一个投骰子的人除外，因为他必须守在骰子旁边），将火力吸引到自己身上，药师注意给队友与若曦加血。同时，负责投骰子的队员，应立即投出骰子，让若曦继续前行。当若曦到达新的格子后，康熙与亲兵消失。

坏事之明玉格格。此格子的图案是一位美女，当若曦进入此格后，她的死对头明玉格格出现。明玉格格发疯似地冲向若曦，我们必须阻止她的行动。请将各种强力攻击技能招呼到明玉身上吧。骰子继续掷，让若曦前往下一个格子。

坏事之八阿哥的纠缠。此格子的图案是一位帅哥，当若曦走入此格后，八阿哥出现。八阿哥深情款款地靠近若曦，满嘴甜言蜜语。实际上一心想要江山的八阿哥不可能给若曦最真的爱，因此我们必须阻止他。具体方法同明玉格格事件。

坏事之万箭齐发。此格子的图案是一些箭支，若曦进入此格后，会有一场箭雨从天而降。如果不幸被箭支射中，就会损失大量生命值。这时，大家应该根据箭支落地点灵活跑位，尽量避开箭雨的袭击。同时，负责掷骰子的队员也别忘记将骰子掷出去。当若曦进入新的格子后，此事件消失。

坏事之万马奔腾。此格子的图案是一群马儿，若曦进入此格后，场景内会出现骏马，横冲直撞。被撞之人轻则生命力减弱，重则倒地不起。遇到这种情况，大家应立即退到场景边角最为突出的地方（PS：该场景呈圆形，但其中有些突出的棱角），就可以避开马儿们的撞击。

通关秘技三：万能的碎片

美梦碎片与噩梦碎片是我们在小宝梦境中随机得到的神奇物品，它可以让若曦前进三步，建议由负责查看格子的玩家使用。当若曦进入坏事格子后（尤其是万箭齐发与万马奔腾格子），该玩家立即对若曦使用美梦碎片，就可以让若曦继续前行，从而避开坏事。如果美梦碎片足够，可以一直让若曦走到终点。

与美梦碎片相比，噩梦碎片的功用要小很多，它只能让若曦后退一步。虽然是后退，但在关键时刻同样能让我们脱离险境。

综述

好了，我把我知道的都告诉大伙儿了，请各位兄弟姐妹们原谅我吧。对了，离开梦境前别忘记看看地上，如果发现有宝箱，一定要记得打开，里面有拉风的格格（阿哥）佣兵哦。


遭遇龙颜大怒事件


明玉格格来了


万箭齐发


躲避马儿


对若曦使用碎片

天龙八部3

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://tl3.changyou.com/

■四川 阿鱼

全面解析《天龙八部3》城市系统

坐落在天荒古境（即天外江湖）中的钧天、罗浮、潮京三大主城，犹如一座巨大的藏宝库，吸引着来自不同世界的豪杰们。加入城市，在天荒古境里找个靠山，已经成为一种时尚，“今天你入城了吗？”这句话也成为了时下《天龙八部3》中最时髦的问候语。

城市魅力

天龙3里的城市究竟有着怎样的魅力，竟能让骄傲的江湖豪杰们趋之若鹜？

魅力一：上古神器龙纹

以天为引，以地为源，吸日月之精华，炼万物之灵性，锤神龙之纹路，是为龙纹！

龙纹乃是天荒古境里的上古神器，被有巢氏族人的先辈们发现后，具有了人性，早期的龙纹，喜栖居于人小臂之上，与主人一同玩耍、嬉戏。被龙纹附身之人，战斗力大增；而且，随着龙纹的不断成长，此人的战斗力也会不断增强。龙纹也因此成为了有巢氏一族的“保护神”。

时光飞逝，天荒古境发生巨变，天地间的灵气日渐稀薄，可供龙纹成长的环境也越来越恶劣。巨大的危机感迫使有巢氏族人们不断寻找灵气旺盛之地，最终他们找到了三处福泽之地，地底的灵气无穷无尽。于是，有巢氏族人将龙纹埋于地底，并在该地大兴土木，建造城池，也就是我们今天所看到的钧天、罗浮、潮京三大主城。

世事变迁，有巢氏的影响力日渐式微，天荒古境的霸主换成了中原武林豪杰。当龙纹的消息传出后，立刻引来无数垂涎的目光。能够增强自身战斗力的宝物，谁能不爱？

不过，有巢氏族人在通往龙纹的道路上作了封印，只有拥有主城归属权的势力，方能开启地底宝藏（即城市专属副本），获取龙纹。

魅力二：唯一的秘境经营权

没有城市的豪杰就与地底宝藏无缘吗？当然不是！大家可以买票进入秘境。

作为天荒古城主，拥有城市专属副本的开放权。每个城市中可以开启一类特定的副本，由城主控制开启，副本放出龙纹，和培养龙纹所需要的道具。同时，每个城市开启的副本又分三个档次，初级本，中级本和高级本。进入不同级别副本需要不同级别的门票。

每天，城市需要开启出售门票的权利，才可以出售门票。开启售票权需要消耗城市资源（资源从野外获得），消耗的资源越多，出售的门票越高级。

售票权开启后，玩家可以购买副本门票。本城的玩家，需要花城市贡献度购买；非本城的玩家，可以花金币购买，势力主可以设定门票的价格。出售门票所得的收入，为城市收入。每天可以从城市收入中抽出固定百分比的金钱发给本城玩家作为工资。同时，势力主可以设定敌对势力或敌对个人，设定之后，这些人不可以从本城购买门票。

所以，如果你还没有加入城市，如果你心仪龙纹，就请准备些许金钱，购买门票吧。

魅力三：经验争夺战

如果你加入了城市，就可以参加经验争夺战，获取巨额经验奖励。

在城市与城市之间，有一片灵气极盛之地，栖居着无数灵物。进入此地后，豪杰们将与灵物交战，大幅提升自身修为，一日千里。不过，这些灵物只会与强者交手。两个城市，谁的实力更强，能够将灵物吸引到己方阵营，谁就能够获得巨额经验值。

剑指城市

以上仅仅是城市众多魅力元素之一，但已足以令江湖中人为之疯狂。成为


龙纹出世


守护好城市大旗，才能继续领取红利


藏有珍稀资源的神秘境地


由城主控制副本通行令的出售

城市的主人，是豪杰们拼搏的目标。那么，如何才能成为城市的主人呢？两种途径：一是加入已有的城市；二是靠武力夺取城市。第一种途径就无需浪费笔墨了，我们着重来谈谈第二种途径。

势力与联盟

要想夺取城市，先得在天荒古境中建立属于自己的势力：世族。世族是天荒古境中的核心组织，它可以以帮派为单位，也可以以服务器为单位，众多志同道合的豪杰聚集到一起，为一个目标共同奋斗。加入世族的豪杰，不仅能够得到相对安全的环境，还能倚仗世族的力量，参与城市争夺战，获得一些极为珍稀的核心资源。

江湖势力愈来愈多，一些较小的士族为求自保，彼此间结成了联盟，约定“共御外敌”。随后，这种结盟方式也被一些较大的世族所效仿，用以平息彼此间的纷争，将矛头转向共同的敌人。不过，这种结盟大都是建立在利益之上，根基并不牢固，显得极为松散。入盟的世族，随时都可能因为利益纷争而退出联盟。

城市争夺战

世族建好后，就可以参加城市争夺战了。每周三、周六晚20:30至22:00为攻城战时间，钧天城、罗浮城、潮京城的攻城战将同时进行，非世族豪杰不得参与。同时，大家还对攻城战的细节作了如下规定。

其一，攻城战开始前15分钟，若城市无归属，则直至城战开始任何角色均无法进入该城市所在场景，且存在于场景内的角色将被传送至指定场景。若城市有归属，城市归属势力的角色均可自由进入该城市所在场景，而非城市归属势力直至城战开始无法进入此场景。事先存在于场景内的非本势力成员也会被传至指定场景。城门和关隘均将进入关闭状态。此关闭状态可通过相应的关隘或城门管事进行解除，或通过击杀相应的关隘或城门守将进行解除。

其二，攻城战开始时，若场景内城市无归属，则通过场景传送点进入城市所在场景的人数不会进行限制；若城市有归属，且场景中存在的非本城势力人数达到一定，则城战结束前非本势力的玩家无法再进入。

交战阶段，关隘与城门处刷新关隘守将、城门守将以及城市守卫，仅攻击非本势力的玩家。城战结束后，关隘守将及城市守卫等NPC消失。

其三，非本城势力玩家进入场景后，需要通过关隘、城门进入城市，最终以争夺战旗的归属权为目标进行战斗。而本城势力玩家以守卫城市与战旗为目标进行战斗。

其四，城战的结果与战旗的所属权有直接关系。若当前发生攻城战的城市无归属，势力获得战旗归属权且30分钟内归属权不改变，则当次攻城战将立即结束，且城市将归属于拥有战旗归属权的势力。若城战未能在当日22点结束，则此时拥有战旗归属权的势力为城市主，若战旗无势力归属，则城市将保持无归属状态。

其五，若当前发生攻城战的城市有归属，非本城势力获得战旗的归属权且30分钟内主权未改变，则城战将立即结束，城市归属权属于战旗归属权的势力。若城战未能在当日22点结束，则将城市归属权依然为本城势力所有。


城战开始，请城主关闭城门

综述

因为利益，围绕城市而诞生的硝烟从未散去，反而愈来愈浓郁。在这刀光剑影中，天荒古境的三座城池不断易主，成王败寇的故事不断在这里上演。


灵气极盛之地


厉兵秣马，剑指城池


据说这里是某世族的大本营


城战前夕寂静的街道


扼守要道，奇袭敌军

特别企划 深度游戏

汇众教育 本期推荐校区

北京中关村（游戏）校区

学游戏开发与设计 找高薪好工作

日前，一场接一场的高端游戏人才争夺战震惊了整个业界。从网易网络游戏“大话西游2”的主创团队骨干辞职创业，到金山游戏工作室遭遇腾讯地毯式挖脚，从上海佳游网络科技遭遇了大规模的跳槽，到腾讯的《大明龙权》开发团队，于公测前不久集体跳槽到竞争对手完美世界……让人不由得对游戏开发行业刮目相看，据业内人士分析，随着更多上市公司的涌现，中国游戏业内人才竞争将越发激烈。游戏行业核心人员的待遇将会不断提高，并且各家公司将会制定更具有刺激性的激励机制，比如巨人公司向创业公司提供49%股份，畅游启动的“祈宝计划”等等。

教育专家分析指出：促使这种现象愈演愈烈的根本原因是人才的大量缺失。游戏行业的发展速度与人才供给严重脱节，后备人才数量不足，满足不了行业发展对人才的大量需求。据了解，为解决这种状况，汇众教育中关村游戏学院从2004年开始就致力于游戏人才的培养。至今年，汇众教育已培养游戏人才20000余名，遍布于完美时空、上海盛大、金山软件、法国育碧等知名游戏企业，并深受企业器重，成为骨干力量。

一家知名游戏企业的招聘负责人介绍，汇众教育中关村游戏学院很注重对学生实战能力的培养，毕业的学生基本相当于拥有一年左右的工作经验，可以很快适应公司的工作安排，为企业节省了很多成本。

王刚是去年进入汇众教育中关村游戏学院学习游戏制作的，现在即将毕业。他告诉笔者，当初来汇众教育中关村游戏学院学习也经过了一番思想斗争。因为高考结束后他考上了一个二本，专业是机械工程，想到今后四年可能要与自己不喜欢的专业做伴，还要面临激烈的大学生就业形势，王刚不甘于被动的接受这一切，他想将自己在游戏爱好方面的潜力发挥出来。最终王刚放弃了上大学，来到汇众教育中关村游戏学院学习。他说就是凭着对游戏的热爱，让他难以放弃自己的梦想。

“每天大量的练习和大量的外包项目，让我觉得这一年过得很累，但是很充实。”王刚笑着说，年轻的脸庞闪着光彩。老师透露，王刚已经签订了公司，做3D网络游戏设计，毕业后直接就去上班了。公司给出的待遇还算不错，试用期月薪4000多元；转正后的薪水是现有工资两倍以上。这个数字令许多同龄人羡慕不已。

汇众教育中关村游戏学院2004～2010年毕业生薪酬调查表明：入职的平均薪水在3000～5000元之间，工作一年后的平均薪水在6000～10000元之间。

游戏产业正处于蓬勃发展时期，需要大量的人才加入，以谋求长远的发展。企业之间的竞争也会转化为人才的竞争。高薪和优厚的待遇无疑是吸引人才的重要砝码。有专家分析指出，游戏动漫行业从业人员的薪资水平在未来几年内会持续走高。

汇众教育中关村游戏学院座落于中国的硅谷中心“中关村科技园”，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。汇众教育中关村游戏学院具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。P

汇众教育北京中关村（游戏）校区
咨询热线：010-51651119（现在报名还有机会获得名牌上网本及千元大礼包）
网上报名：http://zgc.gamfe.com
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层（中国人民大学西门旁）
咨询QQ：800015508

学生作品展示







汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟（游戏）校区

25岁，他给父母在京城买了套房

25岁对于大多数刚进入社会的青年人来说，关注最多的是如何找到一份好一点的工作，以租到好一点的房子。买房对于绝大多数25岁甚至30岁的人来讲，还只是个遥不可及的梦。可是在汇众教育北京公主坟校区就读的学员李玄（化名）却靠自己不到两年的工资为年迈的父母在京城买了一套房子，提前实现了男孩子养家的梦想。

2006年春节刚过，和其他应届毕业生一样，还在大学就读的李玄开始通过各种途径找工作，像他这样的毕业生没技能没经验，只空有一腔热血。他记不得这是第几次走进招聘会会场了，就连曾经被他认为“打死也不会去”的单位，也把他精心制作的简历放到一边，对他婉言拒绝。

就在他快要失去信心的时候，偶然通过网络他获知汇众教育北京公主坟（游戏）校区委培定向班正在招募学员，这样的机会对喜欢游戏制作的李玄来说是一个再好不过的机会了，他很快来到学校报了名，正式开始了为期一年的游戏制作学习。他明白，这将是他人生的又一次蜕变。

游戏学院是汇众教育集团面向社会推出的一套完整的游戏人才职业培训项目。该项目旨在推动我国游戏产业的发展，培养本土游戏专业人才。学员通过全日制或业余8～10个月的学习，能够全面掌握游戏设计与开发的技能，能够在游戏企业从事游戏策划、架构设计师、游戏动画设计师、游戏美术设计师、手机游戏程序员、网络游戏程序员、游戏程序开发工程师等工作。截至目前，游戏学院项目已在全国20多个大中城市设有30多家直营培训中心，培养学员超过20000人。

作为汇众教育直营校区之一，北京公主坟(游戏）校区自2004年创办至今，以创建精英型、学习型团队为不断追求目标，以学生的长远发展为立足之本。学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能+实训”的系统培训后，成功跻身名企。

因为在学习游戏行业之前没有太多的基础，游戏知识基本为零，前几个月学习过程异常艰苦，加上周围的同学都非常出色，李玄几次都想放弃。但周围不断有同学找到了待遇优厚的工作，寻觅到了广阔的发展前景，这也在很大程度上激发了李玄自小就希望为父母买套好房子的愿望。在以后的日子里，他不断的调整学习方法，参加各种面试机会，终于在国内一家知名游戏公司从事游戏主美。

凭借自己的勤奋和努力，一年多的时间，公司给他调薪两次。李玄是个非常孝顺的男孩，每个月拿到工资和奖金首先按自己的规划寄给父母，剩余的留作生活费。由于公司待遇、福利都不错并且提供了宿舍，节约了一笔不小的开销，不到两年时间，李玄为父母在北京选了一套房子，完全用自己的工资办理了首付和贷款手续。

有了自己的房子，李玄心里感到非常踏实。他说，如果没有参加汇众教育北京公主坟（游戏）校区游戏制作的培训并争取到了在知名企业工作的机会，他至少要再努力10年才能凑够首付，而那时的房价可能已经不知道飙升到什么样了。没有房子的压力，李玄可以把精力都放到工作和学习上，更为重要的是，可以让辛苦几十年的父母住得更为舒服一些，李玄觉得这是他身为人子的骄傲。

目前，李玄已经跳槽进入另外一家游戏公司工作，薪金和待遇又有了不小的提升，这家公司还给了他更多机会，希望他将来担当管理层的工作。除此之外值得欣慰的是，母亲告诉他新房子很舒服，环境很好，而且随着现在房价的飙升，他买的房子已经升值了将近一倍。

俗话说“三十而立”，可刚刚步入26岁的李玄就已收获颇丰。不过，李玄不会驻足，他还有很多愿望，希望父母能够健康快乐，也希望自己在新的一年中在事业上有更多的发展。P

学生作品展示





名企定制培养，动漫游戏爱好者的福音

汇众教育
本期推荐校区
成都（动漫游戏）校区

名企云集，发展势如破竹

成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，约占全国6%，初步形成以成都传媒集团、云计算中心、万国数据、金山、腾讯、盛大、育碧、完美世界、智乐、精锐、恒风、斯普等龙头企业为代表的游戏动漫及服务产业集群，《侠义道》《疯狂老鼠》《星尘传说》《春秋Q传》《星系宝贝》和《妞妞淘》等一批网络游戏、视频游戏和动画、漫画产品成功上线运营、进入央视播出或在新华文轩等知名连锁书店上架销售。

“数字游戏方面，成都以网络游戏主打、视频游戏起步和手机游戏提速为特征，形成了一定规模的企业聚集和较完整的产业体系。2009年，实现销售收入达25亿元，在国内数字游戏产业中占比超过10%，同比增长120%。产业规模目前仅低于上海、北京、广州和深圳，排名在国内靠前并在中西部城市领先。”——摘自《成都市数字新媒体产业发展规2010～2012》。

大力培养人才，保障企业发展

除成都市政府有关部门大力给予企业扶持外，成都市将按照“引进高端、培训中端、实训低端”的人才战略，调动和发挥人才中介服务机构作用，完善人才引进政策，优化人才发展环境，吸引高端人才落户成都。引进国内外一流数字游戏动漫专业人才培训机构，开展中高端人才培训。建立完善3D引擎、动画渲染、CG制作和手机游戏开发等培训实训平台，推进校企合作，融培训和实战为一体，着力培养企业所需的行业初中级人才。

推荐机构：游戏动漫人才培训领导品牌——汇众教育成都校区

汇众教育成都（动漫游戏）校区自2006年进入成都以来，已经为成都及各地游戏动漫企业输送了2000余名专业人才，不少学员已经成为公司中层、骨干。2011年3月毕业的24名同学再进如完美时空、维塔士等名企。由于良好的口碑，现在成都游戏动漫企业招聘技术人才，甚至有了川音、汇众的行业惯例。不同的是，汇众教育作为专业培训机构，培养时间更灵活，课程设置更贴近企业实际，可谓是游戏动漫爱好者的不二之选。

汇众成都2011届未毕业 众多企业已预定

合作游戏企业来学校考察就业班水平后，表示超过预期，并要求定制三方协议班40人（美术20人，程序20人）。学习期间，企业专家全程参与教学和训练，以希望解决明年春季公司的业务增长对人才的需求。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

持本期《大众软件》在2011年报名，享受1000元的学费优惠！

汇众教育成都（动漫游戏）校区
咨询电话：028-86925115 85586115
咨询QQ：800013243
网址：http://cda.gamfe.com/
地址：成都市青羊区顺城大街218号2楼（中西顺城街公交站）

学生作品展示









汇众教育
本期推荐校区
总部校区

汇众教育创新模式 为中国动漫人才培养注入新活力

北京汇众益智科技有限公司（以下简称汇众教育）近日透露，将为上海炫动卡通传播股份有限公司提供制片服务，双方将在一年内完成一部大型动画剧。至此，汇众教育在产教结合领域踏出成功一步。有业内人士表示，中国主流动画片传播平台与中国专业动漫人才培养机构强强联手，将从创意、制作、传播到人才培养等方面对完善中国动漫产业链起到重要的推动作用。


汇众教育董事长李新科

动漫产业摆脱不了抄袭模仿加复制

据了解，2004年中国颁发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，以行政手段加大发展动漫产业的力度，特别是大力扶持中国原创动漫作品的创作。2006年，下发《推动动漫产业发展的若干意见》，还以专项发展基金予以财力支持。中国动漫企业在这片肥沃的土壤中雨后春笋般地成长起来。据《中国动漫产业发展报告（2011）》显示，2010年，全国制作完成的国产电视动画片共385部、220530分钟，比2009年有大幅增长，中国已成为世界动画生产大国。

作为文化产业极具活力的部分，动漫产业是前景广阔的朝阳产业。我国作为动漫消费大国，拥有全球关注的动漫市场，拥有全世界羡慕的观众群。不仅如此，我国动漫产业近年来的持续快速发展，更显示了发展动漫产业的巨大潜力和空间。与此同时，除了少年儿童之外，越来越多的成年人开始加入动漫消费行列，使我国动漫市场的规模不断扩大，消费层次不断丰富，也为动漫产业未来的发展奠定了更为坚实的基础。

然而对于中国动漫产业来说，抄袭、模仿、复制一直是无法回避的问题。不少专家担心中国动漫产业的发展过于急功近利，将在很大程度上影响中国动漫产业的未来发展。更为尴尬的是，动漫在中国，至今市场并未成熟，其盈利模式也不清晰，动漫企业更是鲜有通过产品本身而获利的成功案例。

中国动漫产业慢在人才　汇众教育联手打造原创动漫制作平台

“要让动画作品蜕变为产品，行业要发展，人才从来不可缺。”杭州师范大学国际动画学院院长王钢认为，动漫要挣钱，首先要改变动漫人才的格局，要从单一的美术和计算机人才，到吸引更多懂文学和经营的复合型人才进入，将整个动漫产业链做通做活。

据了解，到2010年底，全国开设动漫专业本科、专科院校共1279所，设置动漫相关专业1877个，在校生达58万人。然而，高校培养的科班出身动漫专才，除了一些绘画功底外或计算机操作外，对动漫产品前到策划，后到经营都不甚了解。

为了培养更多产业链专业人才，汇众教育凭借雄厚的技术研发和专业团队实力，以及丰富的动画前期运营策划、剧本创作、后期制作经验，陆续与国内顶尖制片公司的合作，为其提供商业动漫产品的前期策划，中期制作，后期包装的全方位服务，并让学员加入到整个制作过程中，了解并掌握动漫产业链全方位的知识。汇众教育有关负责人表示：项目招标中，出品方对制作方的各方面实力要求都很严格，汇众教育在制作、研发、人员等方面有着其他动画公司不具备的独特优势，这是与汇众成功合作的重要原因。这次合作只是双方合作的一个开始，今后将会有更多的动画项目和游戏项目进行研发的合作。对此，业内人士表示：这是目前国内一家动漫人才教育机构与专业传播平台联手进行原创动画片的制作，使国产动画片在内容制作和播出发行方面具备了先天的优势。

产学研一体培养模式　动漫人才培养从量变到质变

相关专家指出，产教结合可以说是动漫人才培训今后的发展方向，只有教育机构本身就是一家多年从事动漫制作的企业，具有很丰富的动漫制作经验和成功商业案例，才能培养出真正具有实战能力的专业动漫人才。

汇众教育用产学研一体的培养模式，力争将动漫人才培养从量变提升到质变。作为国内专业的游戏动漫人才培养机构，汇众教育至今已有八年发展和积淀，从公司成立之初，就一直坚持走产学研结合的道路，始终将研发和教学作为公司的生存发展之根本，保持课程研发、技术更新及专家师资在同行业的领先优势。此次与炫动卡通的合作，不仅由汇众教育的资深专家、专业老师参与其中，也将从全国校区选拔优秀的学生亲身参与到这个项目的整个制作过程，通过商业项目的实战训练，能够使学员掌握前沿的专业技能，动手能力得到更大的提升，就业的核心竞争力将更为突出。这也是汇众教育一直以来坚持的产学研一体化教学研发模式的又一例佐证。汇众教育数字技术研究院、总制片人宁少华告诉记者：汇众提供的制作服务主要采用电脑二维手绘结合三维效果的方式，将由汇众教育动漫研发专家和全国20多家校区的优秀学生代表组成200人的项目组，利用一年的时间来共同完成这部动画力作，之所以投入这么大的人力物力及时间，就是要在制作过程中磨炼队伍，从高端制片领域向业内专家团队充分学习专业细节，力求做到精益求精，将汇众的产教结合战略巩固提高，为培养国内原创动画新人打造真正专业的实验场和实战场。

天下3

●制作：网易游戏 ●运营：网易游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://tx3.163.com

■重庆 盘丝鸭鸭

《天下3》游戏亮点大盘点

作为网易首款全模式3D网游，《天下3》早在宣传阶段就凭借着新颖的游戏玩法和创新的设计理念以及让人惊艳不已的游戏画面成为了许多资深玩家的10月网游首选。那么《天下3》究竟有哪些魅力点值得我们去游戏呢？

自创系统：颠覆你的游戏观

做史上最自由的游戏！这就是《天下3》带给玩家的最直观感受。在这款游戏中，你可以自己创造你的技能，制造你的装备，甚至建造属于你自己的城池，让它按照你自己的设想去发展。

在《天下3》中特设了32层立体场景，配置自然动态光源，能够让你建造的城池充满真实感，高度逼真的建筑、河流与植物让你身临其境感受到作为一个“城主”的优越感。而城市不仅能够允许你发挥足够的创造力，还能利用城市招兵买马，设立商贸中心、建造拓荒车队、城防部队等等辅助设施，甚至发起城池攻防战等等。

而在自创技能系统中，你完全可以自定义研究自己公会的专属技能，或自己领悟江湖技能，编写独家秘笈，让你的一代宗师梦成为可能！

除此之外，你还能够打造属于自己的装备，通过学习生活技能，获得相应配方来打造装备，不必徘徊于Boss面前尝试自己的手气，不出家门，一样能够为自己打造一身极品装备。

正是因为如此高自由的游戏性，赋予了《天下3》全新的游戏内涵。在游戏开服后不久，不少玩家就涌入服务器成立自己的公会，力求在最短时间内打造最个性化游戏ID。

而事实上这一系统在经过短暂的测试之后也获得了广泛好评，尤其是在城池建筑方面，不少玩家认为一举摆脱了过去网游建筑系统仅仅以一个房间为单位的狭隘局面。

元魂幻化：我来组成头部

对于网游玩家来说，最束缚他们体验不同游戏内容的是什么？也许就是职业。而《天下3》则前所未有地推出了“元魂幻化”系统，让你能够忽略门派的束缚，利用元魂珠召唤出相应的幻化兽来提升自己的战斗能力。而除了召唤之外，元魂幻化还会为你提供合体、幻化总共三大不同提升模式，下面我们来简单看一下。

合体：作为元魂幻化玩法的特殊模式，玩家与元魂珠合体之后将在保留人物原有角色技能的同时，在某一数行上获得加强与提升，甚至开启合体后才能使用的技能。简单来说，就是元魂珠让玩家获得了额外的属性与技能，并在外型上发生改变。

召唤：玩家也可以使用元魂珠来召唤相应的幻化兽来辅助战斗。根据战斗方式和技能特色，召唤兽共分为物攻、法攻、辅助、肉盾型，是独立于玩家的存在，你既可以将其当做你的人物装饰也能够让他在战斗中祝你一臂之力。而最重要得是，召唤兽不需要额外的操作，就会一直跟着玩家一起战斗，所以即使是操作苦手也能轻松驾驭。

幻化：这是有别于合体玩法的一种全新存在，在幻化状态下，玩家将保持幻化兽的造型，并且不拥有自己人物职业技能。通过吸收元魂珠的精华来获得最强大的战斗力，虽然表面上看起来并没有合体来得拉风，但在某些场合能够起到意外之效。

灵兽坐骑：拉风打架两不误

在不少网络游戏中，坐骑系统都必不可少，但往往只能作为一种方便的交通



《天下3》震屏击飞式pk 演绎极致战斗场面



超帅气的人物外形设计



充满临场体验的战斗画面



经过不断进化之后获得的飞行坐骑


灵兽分类表一览

工具来提高你的移动速度，而在《天下3》中，这一模式将被打破。

首先，你的灵兽将可以通过穿戴灵兽专属装备来让你获得额外的属性加成。

其次，灵兽会拥有一个等级系统，每当你的灵兽到达20级、40级、50级、60级、70级、75级的某一个阶段时，他们的外型也会发生改变，与此同时，每一次成长都会为他们属性也带来一次较大幅度的提升。甚至高级灵兽还能够背生双翼，开启飞行功能，让你成为人人艳羡的目标！

目前，灵兽系统总共有四类，每一类有三只，总共为十二只，分别为——超影、翻羽、绝地、驺吾、灵猊、开明兽、灵猫、天鹿、白泽、冥蚕、玄蜂、幽螺，每一种灵兽都有宠物形态、陆行形态、飞行形态三大不同模式以供玩家选择，让你拉风打架两不误！

升级系统：三百六十行，行行出状元

作为一款以“自由”为大旗的网游，《天下3》的核心独创内容就是全新的升级模式。在游戏中，你将彻底摒弃过往单纯用打怪、做任务来获得经验，从而让等级得以提升的陈旧模式，而允许玩家通过多种不同途径来实现实力的提升。你不仅可以选择其中一条路线专攻，成为这一领域的大师级人物，也可以多种途径一一实现，在不同的领域称王称霸，成就一番霸业。

不仅人物升级系统将会有颠覆性的改变，你的游戏终极追求也会在游戏过程中产生相应的变化。

在《天下3》中，游戏将鼓励玩家多元化自己的终极追求，你可以选择成为大隐隐于市的隐士，也能成为称霸一方的霸主，或是富甲一方的商业巨头，远近闻名的能工巧匠……不论你的等级与装备，只要你愿意，都能够获得其他玩家的尊崇。相信这一系统一定能够吸引不少和平主义者加入游戏中去。

自适应操作：让游戏因你而变

自适应操作系统，很有可能是《天下3》主创团队的得意之作。不少3D网游之所以难以留住玩家，其主要原因就在于其复杂的操作会让玩家失去耐心，无形之中为初次接触这一系统的玩家设立门槛和障碍。

在《天下3》中引入了独创性的人体工程学测试检验，会不断根据玩家在游戏中的实战体验向开发组反馈游戏的体验报告，并智能化解析玩家在游戏中遇到的种种障碍。也就是说，你即使在游戏中遇到因为游戏设计本身所带来的不快，你也不用过于介意，这一障碍很有可能将会因为你的这一次体验而被排除，让你获得最流畅的游戏体验。

而目前，在经过一番实战体验后，《天下3》目前确定了包括固定45度视角，第一人称视觉在内的自适应系统，让2D网游玩家、FPD网游玩家都能够在3D网游的世界中自由驰骋！而相信，随着越来越多的玩家加入《天下3》的阵营，这一系统也会得到迅速的优化。

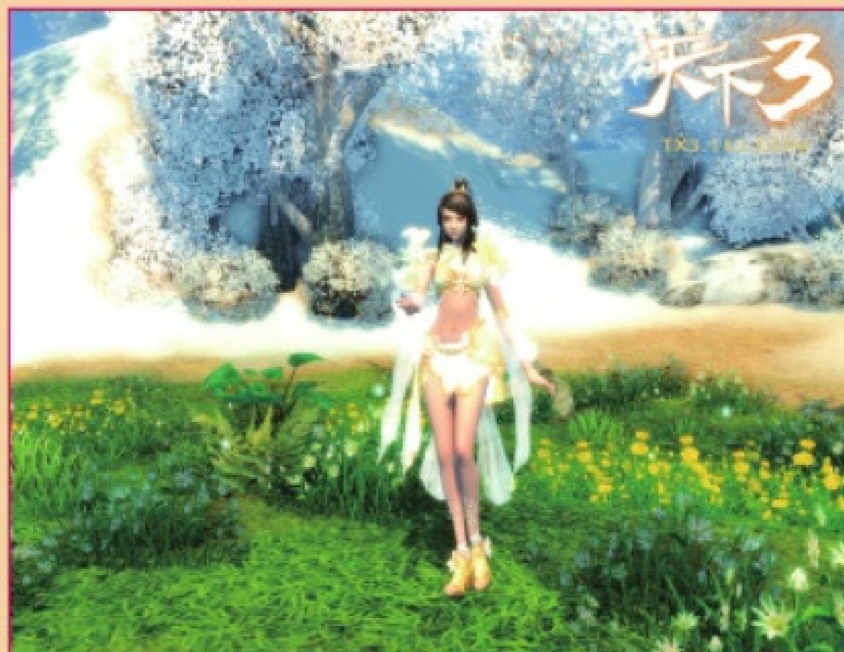
新引擎动力：见证前所未有的华丽画面

最后，对于画面控的一个好消息是：本次《天下3》在继承了《天下2》华丽唯美画风的同时，大大利用全新3D游戏引擎优化了画面。将成熟的3D引擎技术与细腻的美术风格完美结合，力求为玩家创造出更为真实的江湖世界，大大强化了玩家的代入感。在进入《天下3》的世界后，你将见识到高还原度的游戏场景，超写实水面效果，你的玄幻幻想，将在《天下3》中得以一一实现！

据悉，在经过不删档技术测试之后，玩家将于11月3日正式与《天下3》见面，在此过程中，《天下3》代言人杨幂也将亲临游戏，在与玩家共同成长的过程中，为玩家奉上量身定制的大礼包，帮助玩家尽可能快地适应游戏环境。从目前测试反馈来看，游戏出色的画面，多途径升级模式以及超逼真的打击感让前来参与测试的玩家一致打出了高分，而为了感谢玩家长久以来的支持，《天下3》主创团队还将在技术内测中为玩家准备精彩的线上活动与丰富的活动奖励。不论你的目标是稀有游戏道具还是网易点卡又或者是iPad这样的潮流数码产品，你都能够在《天下3》中一网打尽。



强大的3D游戏引擎带来游戏华丽画面



唯美精致的游戏画面



杨幂代言



游戏的每一处细节设计都充满了压迫感



游戏中的怪物固然是你的障碍，但也有可能成为你的帮手

艾尔之光

●制作：KOG ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://els.ztgame.com/

■北京 faith

《艾尔之光》人物背景介绍

《艾尔之光》是一款由韩国KOG公司研发的3D横版动作游戏，该作采用了2D游戏界面和3D游戏场景相配合，强烈的漫画方式呈现战斗画面等诸多创新要素，兼具了爽快的操作感与出众的节奏感。简单的动作、信手拈来的华丽连招、诸多闯关任务等要素集合，让游戏过程更加刺激有趣。

艾索德（Elsword）

性别：男　年龄：13　武器：大剑

能力：擅长使用大剑，在力量与速度方面有惊人的爆发力。拥有各种华丽的近身格斗技能，在战斗中身先士卒，给队友提供最好的保护。

背景： 艾索德的姐姐是赤光骑士团队长，他从小便在姐姐严格的格斗训练下成长。之后被委任一项重要的使命，离开了艾索德独自踏上旅程。由于姐姐总是不认定艾索德的实力，因此为了得到姐姐的肯定而加入了王国的搜索队，并努力要成为最强的剑士及搜索队团长，从而取得姐姐的肯定！

爱莎（Aisha）

性别：女　年龄：15　武器：法杖

能力：掌握火系与雷系法术的萝莉小法师，拥有多项提升队友能力的辅助技能，后期可使用强大的魔法秒杀敌人，是组队杀怪的不二人选。

背景： 自小与贤者爷爷过着流浪生活的爱莎，在旅途中学习到各种魔法，在12岁时便因为强大的魔力而闻名世界。当她在发掘古代魔法物品时，却不小心受到诅咒，使她的魔力完全消失。之后爱莎因某人的缘故获得一枚特殊的戒指。在戒指上她感受到了被夺走的魔力。爱莎坚信，如果追随这股神秘的力量，就能找回自己失去的魔力。于是她便踏上了遥远的旅程，并要寻回属于自己的力量。

蕾娜（Rena）

性别：女　年龄：不详　武器：弓

能力：擅长使用弓箭的精灵族美女。拥有强大的远程攻击能力，在与怪物近身时会使出眩目的连踢技术，配合二段跳跃术，做到攻守兼备制敌于千里。

背景：住在班德近郊地区森林的精灵蕾娜，发觉维系着人类与精灵之间的艾尔之石力量正在慢慢减弱，使她无法再听到来自精灵之力的歌声。长此以往，与人类共存亡的精灵一族也会由此被死亡之力所控制转化为邪恶的魔物。因此，蕾娜踏上了保护艾尔之石、保护精灵一族的道路！

雷文（Raven）

性别：男　年龄：24岁　职业：掠夺者　武器：纳斯德手臂、单手剑刃

能力：身体一半被改造成纳斯德，使用纳斯德手臂的攻击与豪快的剑术。

背景： 雷文虽然以平民的身分成为班德王国着名的佣兵骑士团团长。因被贵族们迫害让雷文的名誉受损，不仅是失去了心爱的未婚妻，自己也受到重伤濒临死亡。就在此时出现在他眼前的纳斯德王国的使者。纳斯德之王赐予新雷文新的生命与力量。雷文对班德王国的愤怒决定背叛，发誓效忠纳斯德之王，成为消灭班德王国的先锋队长。藉由与勇者们的相聚令雷文能够重拾人类之心，开始对于因自己的报复心造成世界一片混乱而感到内疚，于是参与加入艾索德

伊芙（Eve）

性别：女性形象　年龄：未知　武器：纳斯德核心(Nasod Gear)

能力：对在身边游走的纳斯德核心，下达命令攻击敌人。

背景：在人类与纳斯德共存的时代，伊芙是被称为“纳斯德小女王”的高级纳斯德。当艾尔力量消失的时候，纳斯德也灭亡了。在那之后过了很长的时间，有股艾尔力量悄然进入到她沉睡的保护装置里将她重新启动。为了寻找艾尔能量，决定跟他们走一趟。而在沉睡了近千年的记忆库里，留下了那个自称要成为朋友的少年的记忆。P



泰拉瑞亚Terraria类型角色扮演制作Re-Logic发行Re-Logic发售日2011.5.16

《泰拉瑞亚》

我们都爱玩挖洞

《泰拉瑞亚》大概是除《我的世界》（Minecraft）以外，目前最成功的Roguelike游戏了——如果你看过上期中旬刊，你一定不会对这个概念感到陌生——实际上《泰拉瑞亚》是现在编辑部里最流行的游戏。是的，我们都爱玩挖洞。

■晶合实验室 Oracle

上期中旬刊的专题由于篇幅有限，对《泰拉瑞亚》的介绍只有寥寥数语，事实上这简直是款2D版《我的世界》，近来在国外游戏媒体占据了不少的版面，它现在也将在本期《大众软件》上占据5个版面，它究竟有什么过人之处呢？

Roguelike式的自由度

没错，我们可以很容易地在《泰拉瑞亚》里发现各种Roguelike元素，比如远超当前主流游戏的物品种类。你在游戏里可以获得的物品非常非常多，几乎画面里的所有组成元素都可以被“强拆”。树木可以被砍伐变成木条，岩石可以被开采成石块，矿石可以熔炼成金属，杀死史莱姆、僵尸、陨石怪等怪物掉落的任何物品都有特定用途，甚至连种子都可以重新长成一株新植物。“挖洞”是很多Roguelike游戏的重要特征，《泰拉瑞亚》也不例外。你可以在这个世界的任何一处落脚点开挖，没有一处是不能被破坏的。这款游戏给人印象深刻的莫过于小人儿手中的镐头，无论是初期的铜镐还是后期的熔岩镐，都是你地底探险、开采原料的重要伙伴。挥镐动作看起来好单调，却一眼难忘，简直就是《泰拉瑞亚》的标志性动作。

获取了大量的原料就意味着极为丰富的配方，和很多Rogue-like游戏一样，在《泰拉瑞亚》里你能制造的物品也远超主流游戏。所有的原料都是合成一种或多种物品的素材——小到前期探险必备的史莱姆凝胶+木头做成的火把，大到需要各种稀有原料才能合成的橙色装备，《泰拉瑞亚》



提供了无穷的可能性，只有你想不到，没有做不到。哪怕你是个和平主义者，只喜欢造房子，也能用那一长串家具列表造出个漂亮屋子，充分满足你的装修欲。

通常Roguelike游戏都有一个奇幻的世界观，《泰拉瑞亚》也没忘记描绘一下。各种在奇幻作品里已屡见不鲜的怪物自不必说，你若想拿到稀有素材，就必须到更加危险的区域去。尤其是熔岩区，不仅有致命的岩浆，还有那些只存在于地壳深处的Boss级怪物（如前期让你闻之色变的世界吞噬者）。即便在地上，当系统提示“你感到一种邪恶的存在在注视着你”，巨大的克苏鲁之眼也就随之苏醒，伴随而来的是一场恶战，当然打败Boss的奖励也是丰厚的。游戏支持联机，自己创建服务器，邀请几个朋友一起挑战Boss绝对比在网游里傻练或枯燥地Raid欢乐得多。

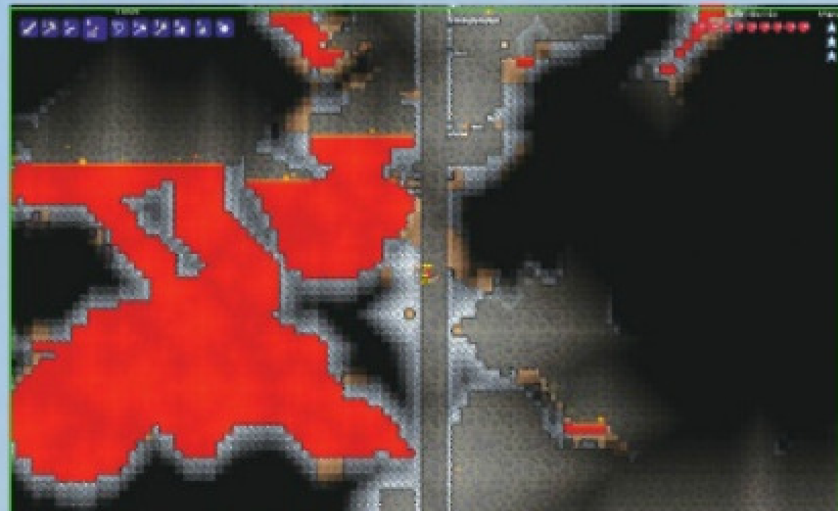
简单至上的游戏性

当然，尽管我已经介绍起来尽量通俗易懂，提起Roguelike，你的脑海里可能还是会立刻浮现出“晦涩难懂”4个字，的确，这种游戏向来都是骨灰玩家的神作，休闲玩家的噩梦。比如在《矮人要塞》里，通过简单的ASCII字符与颜色变化就营造了一个完整的3D世界，这已经不是难以理解了，简直在挑战玩家的抽象思维能力了（说白了就是脑补能力）。但你在《泰拉瑞亚》里完全没这种顾虑，它选择了2D横版这个最容易理解的画面形式，操作非常简便：WSAD的移动方式、动作栏与鼠标结合，与普通游戏并无二致。然而，倘若只是操作上的优化，这类游戏想要获得玩家青睐依然很难。很多新手到GTA这样的开放世界都会无所事事，你指望他们能在一个更开放的Roguelike游戏里找到目标么？

《泰拉瑞亚》很好地解决了这个问题。初期的目的很简单：生存。开始你一无所有，眼前只有一片光秃秃的草地和一个孤零零的向导。你可能并不知道要干什么，但很快夜晚就会来袭，怪物如潮水般涌来，这一切都迫使你寻找安全感。当地上到处都是怪物时，向下开挖成了唯一的选择，再用挖来的泥块将入口封死——你在游戏里的第一个简陋居所就这么建成了。此时游戏也将一个神来之笔——光照系统展现给你。你需要光源才能在地下行动自如，否则就只有两眼一抹黑。别看这款游戏只有简单的2D点阵画面，它的光照系统比起很多大型3D游戏也不遑多让，严格地模拟了现实世界，包括光照亮度随距离和介质的衰减，这在海底尤为明显。有限的光源也使地下充满了神秘感，在洞穴、通道里，你从何处来，要到何处去，道路在火把和蜡烛的映照下忽隐忽现，所谓的探险气氛，就这样轻松烘托出来了。

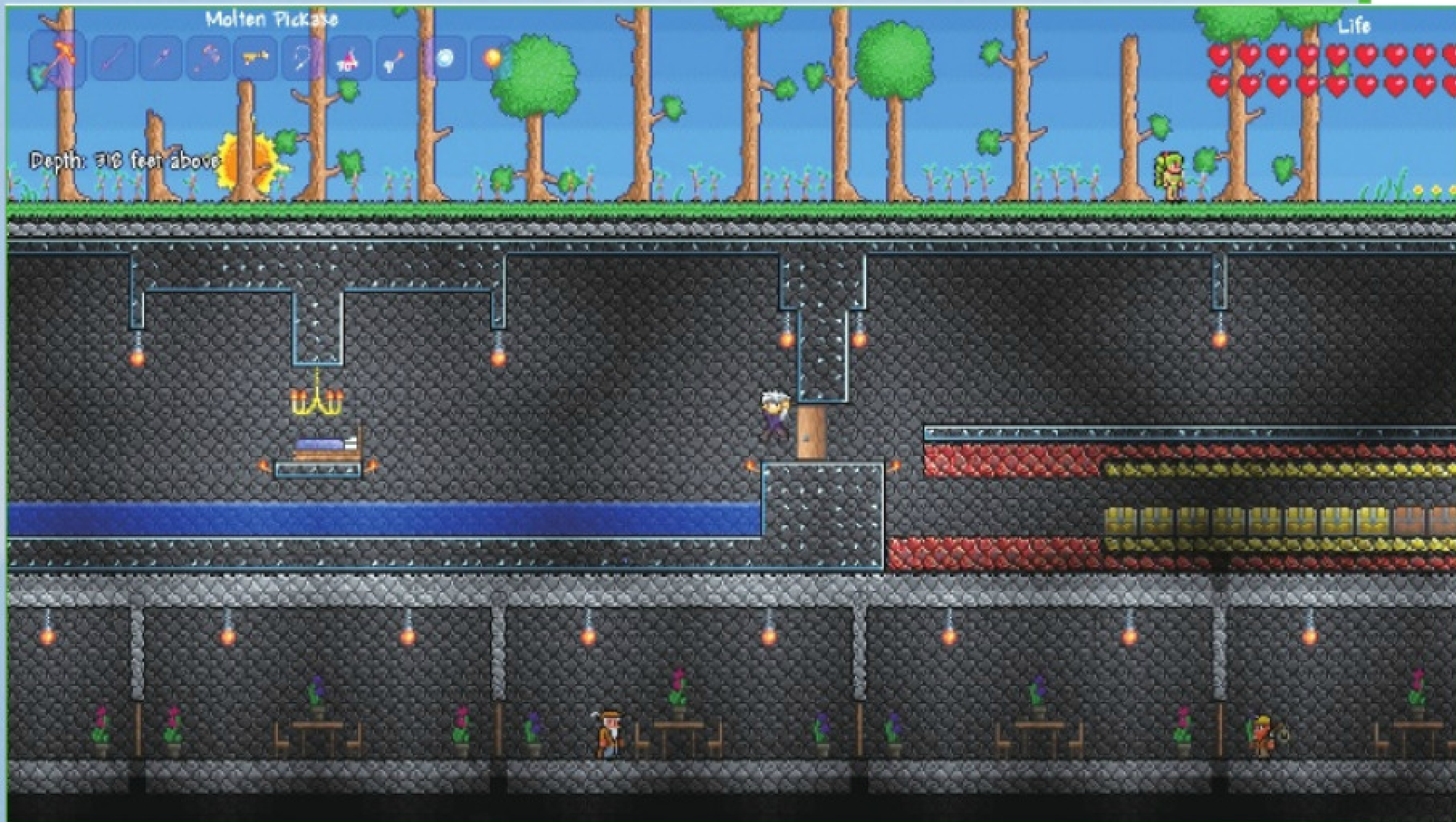
（左上图）用各种砖块与泥块塑造的林克雕像，这是怎样的爱啊
（左中图）熔岩层里充满了致命的岩浆……
（左下图）只要应用得当熔岩也能变成你的护城河
（右上图）通常，你的第一个容身之所会被开拓成这副模样
（右下图）游戏对于光照的设定使得吊灯这种装饰性物品也有了实用性











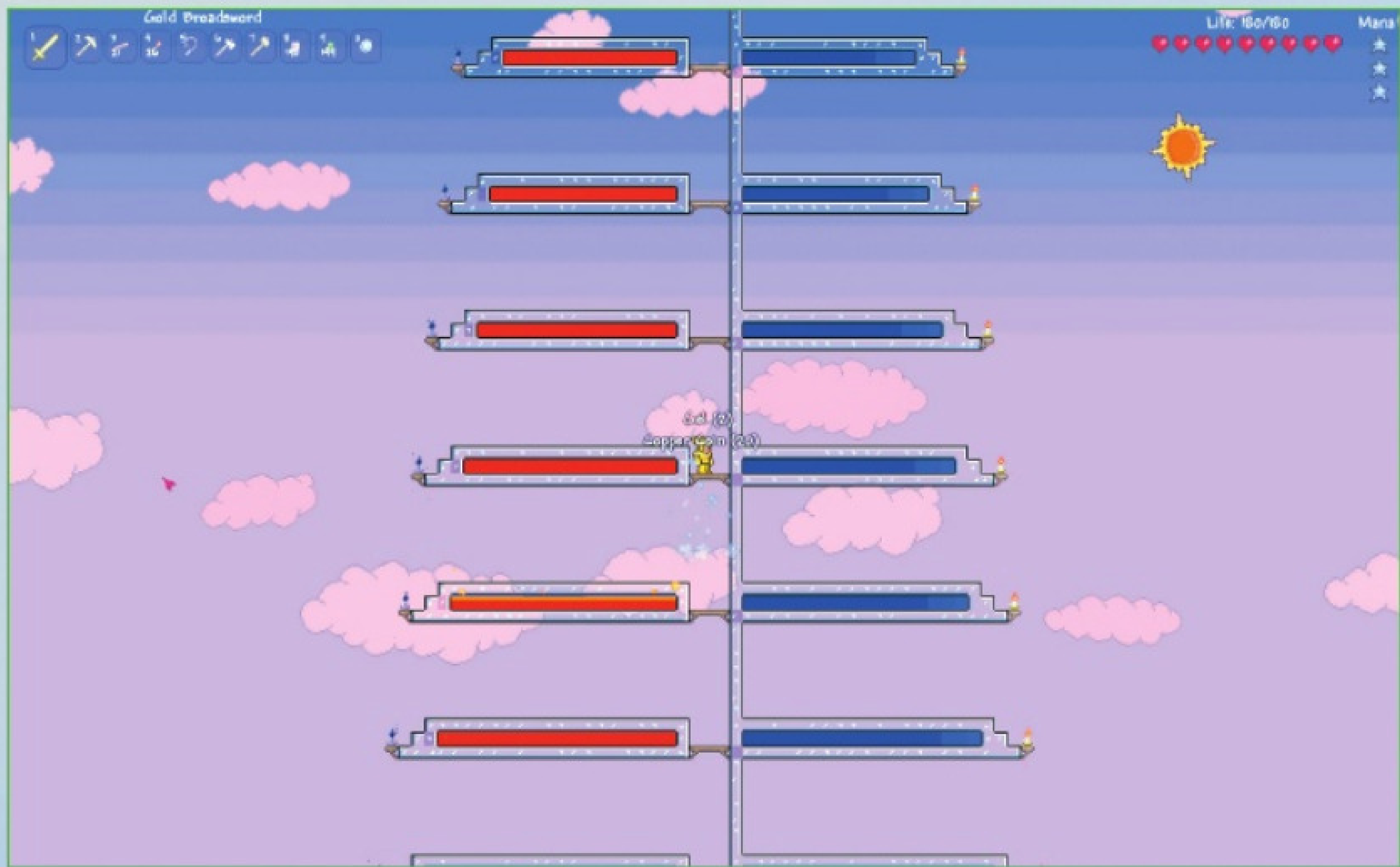
与那些让新玩家不知所措的Roguelike游戏不同，《泰拉瑞亚》的流程是循序渐进的，解决了生存后，大部分玩家也被手中那个破旧的镐头折腾得够戗，面对这一初期使用频率最高的工具，绝大多数玩家迫切想打造一把更称手的镐头。在寻找矿物的过程中，又不堪怪物的骚扰，从而对武器装备产生了需求。在这样一款高自由度的游戏里，有了目标就有了一切。等到你建好几座房子，形形色色的NPC也会加入进来，给予你更多的帮助，直到让你成为这个世界的上帝，随心所欲。

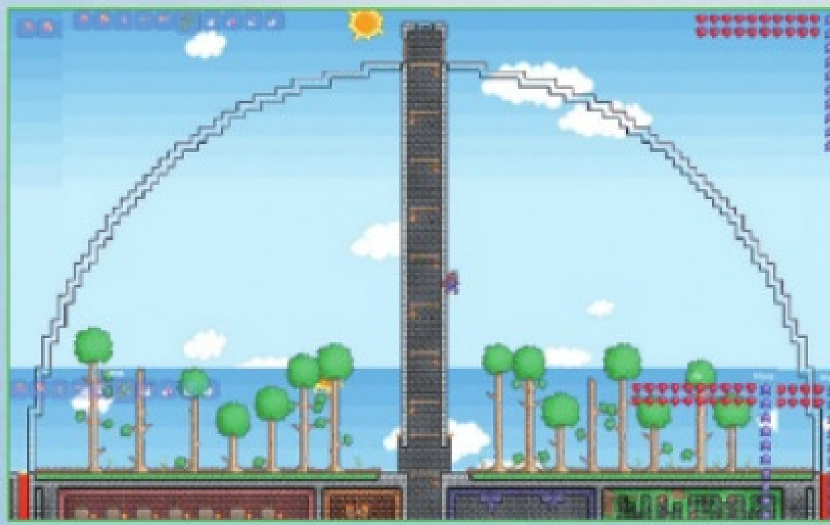
另一方面，《泰拉瑞亚》可以说是目前动作要素最强的Roguelike。从几个版本更迭来看，游戏不仅在自由度上更进一步，也大大加强了动作元素。最初版本里的蹩脚操作一去不复返，变得十分人性化。此前游戏里虽然提供了和网游类似的快捷物品栏，但除数字键1～5比较方便外（对游戏里经常用的物品来说，这远远不够）玩家不得用鼠标去点击对应的按钮，这种繁琐的操作大大破坏了流畅度。于是在之后的版本里，抓钩这一常用物品首先有了特定的快捷键。从目前作者透露的信息来看，在下个版本里，使用频率颇高的火把和荧光棒也将有自己的快捷键。流畅度提高，再配合五花八门的武器，《泰拉瑞亚》在动作元素上几乎可与主流的平台动作游戏相媲美，这真是其它Roguelike游戏所没能达到的高度。

难以调和的矛盾

我指的是耐玩度。所谓有得必有失，《泰拉瑞亚》是目前最容易上手的一款Roguelike，这也让它的耐玩度远远低于那些传统的Roguelike。虽然它有无穷可能（前提是你愿意孜孜不倦地发掘那些稀奇古怪的隐藏内容，比如用陨石矿来制造一个陨石怪养殖场，没事的时候去刷点钱；或者把所有的沙子都融成玻璃，再在空中铺设一条透明的高铁），但这些种耐玩度只建立在玩家的自我挑战上，有点自娱自乐的意思（是的，翻到下一页你会看到我的同事蓝星老爷修筑的各种“世界奇迹”）。

对更多的人来说，可能打败所有的Boss，这个游戏也就到头了。对于那些目的明确的玩家来说，这可能只会花掉不到两天的时间。比起常规的Roguelike游戏，你在《泰拉瑞亚》里所能做的事始终有些太少。如何提供更大的自由度又不至于失去了可玩性，这是它始终面对的难题。好在从作者目前放出的1.1版预告视频来看，我们将会迎来更多的“更多”——比如便捷的操作方式，更强大的钻头，更威猛的火箭炮，而这也将《泰拉瑞亚》的游戏性天平一点点偏向了平台动作游戏。P



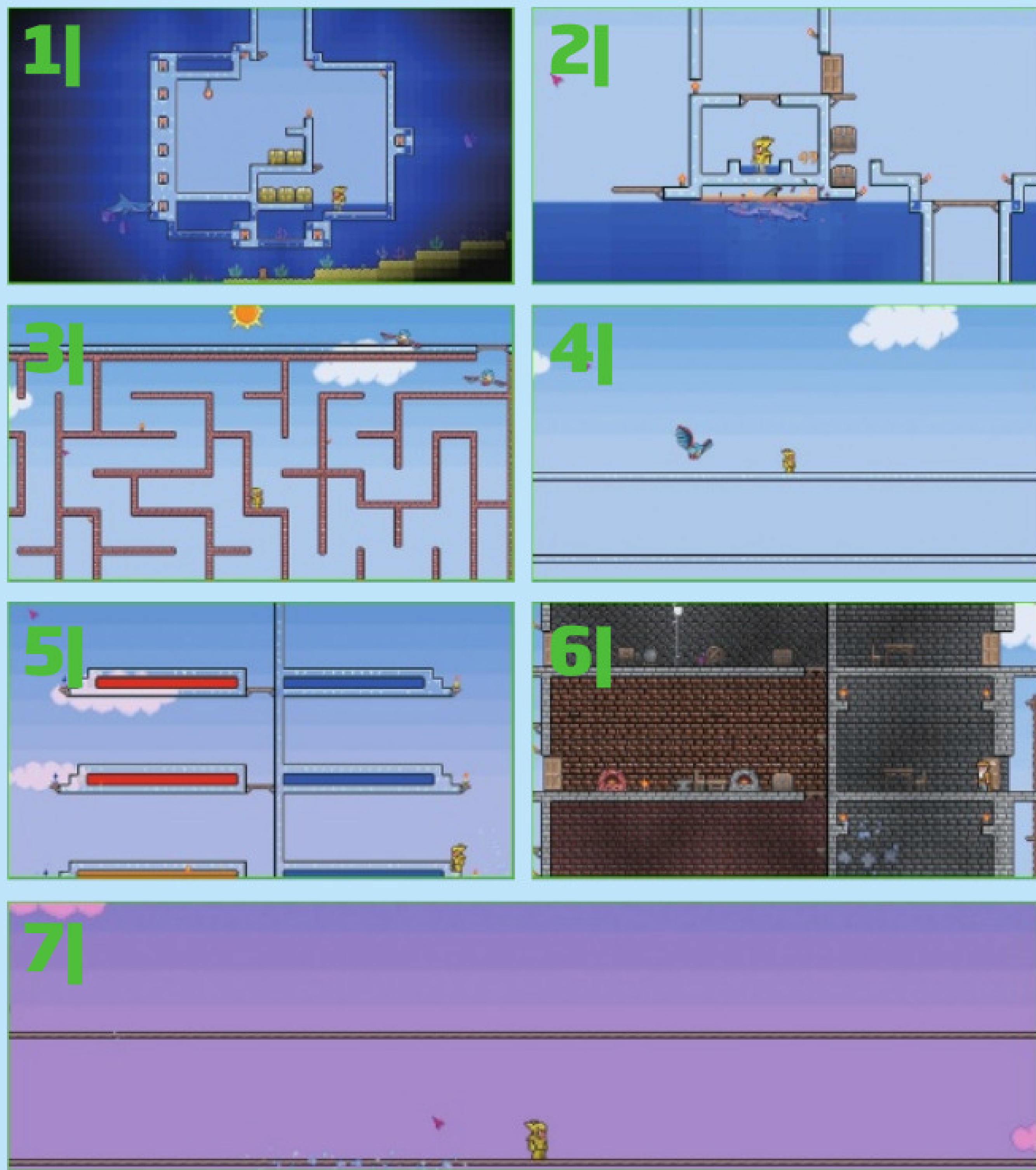








（左上图）蓝星老爷打造的玻璃塔，一半海水一半火焰——这可都是用水桶一点点灌满的啊
（左下图）搭木台子是对付克苏鲁之眼的有效方法
（右上图）只要肯花时间，打造出这样一个宫殿般的家也不是难事
（右中图）骷髅王是这个游戏里最难的Boss
（右下图）史莱姆王绝对是最悲情的Boss……



附录：蓝星老爷的“世界奇迹”

是的，刚才我们提到了蓝星老爷最近几个月孜孜不倦的努力，建造了许多令人瞋目结舌的浩大工程。这张地图的全景显示在本页下方，你能在左侧清楚看到的洞穴属于自然形成，而蓝星老爷真正亲手开掘的部分只是这个世界的皮毛，需要你将本图放大数倍才能真正看清，耗费数周才完成的工程在这张图里瞬间变得微不足道。我们预计到2811年蓝星老爷可以把这张地图尽数挖光，在此之前还是跟随我去游览一下其中的精华部分吧……

1.最初的海底宫殿，可以欣赏到各种奇怪的海底生物，还有大白鲨哟。

2.一个由水洼和熔岩组成的陷阱，太有恶趣味了……

3.这是我最佩服的一个工程，用红砖块垒的一个迷宫，进去差点把我转晕。

4.多亏了这条玻璃高铁，南北通行无阻，不然这么大地图得跑断腿。即便如此我还嫌跑得累，天知道蓝星老爷在修筑的时候花了多少时间和精力。

5.这里前面提到过了，富有艺术气息的玻璃塔，一半海水，一半火焰，这可都是一桶桶灌满的啊！

6.NPC们必须有一个他们认为舒适的家才会入住，于

是在蓝星老爷手下便有了这栋漂亮的单元楼。

7.大量的木质平台，作用未知，难道蓝星老爷从网上一人单挑三大Boss的视频里获得了灵感，也想在这里练练手？

8.蓝星老爷早期特别热衷于偷浮空岛，把岛上的黄金屋和宝箱全部掠夺一空。后来幡然醒悟，估计是想要留个纪念，便不辞劳苦地将整个岛挖空，唯独留下这座黄金屋。

9.热带雨林区是个很麻烦的地方，但又有很多高级装备必不可少的原料，于是蓝星老爷在地下挖了一条贯穿南北的通道以便快速出入。

10.蓝星老爷的黄金宝箱仓库，这都是当年偷浮空岛的成果，帮助他完成了初期的血淋淋的资本积累。

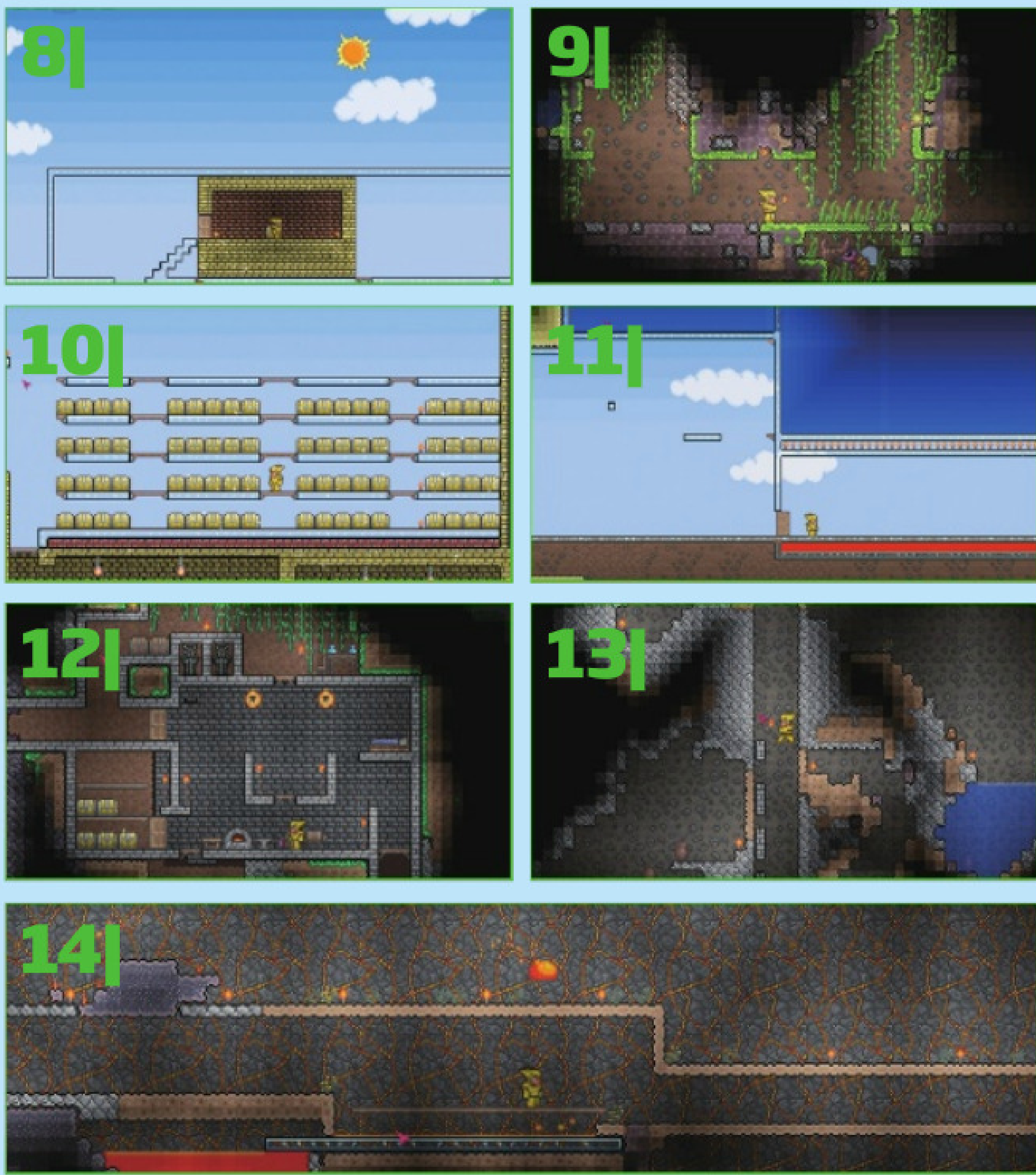
11.蓝星老爷最近的工程，要在东边最大的海底修筑一条美丽的玻璃隧道，并将海底的沙子全部掏空，工作强度不亚于搬山卸岭。

12.从西边走到这就耗费游戏里的一个白天，看着夜晚外面如潮的怪物，再看看我那身寒酸的装备，真是倍感绝望，好在蓝星老爷在这布置了个温馨的小屋，赶紧躲进去。

13.这条通道纯人力挖掘，直通熔岩层，我从顶部坠落到底部花了半分钟的时间。

14.熔岩层不是我等久留之地，观光完毕赶紧开溜。

蓝星老爷的挖洞之旅还在延续……



宝石迷阵3 Bejeweled 3**类型**益智**制作**PopCap**发行**PopCap**发售日**2010.12.7
蒙特祖玛的宝藏3 The Treasures Of Montezuma 3**类型**益智**制作**Alawar Entertainment**发行**Alawar Entertainment**发售日**2011.7.26

当宝石遇到宝藏

尽管《愤怒的小鸟》开发商Rovio暗示过“我们比PopCap更有价值”，但这丝毫不能阻挡EA斥资7.5亿美元收购PopCap。看来EA是想借PopCap剑指休闲游戏市场。理论上当然没问题，但PopCap最近也的确有点创作乏力，一直在吃老本。



《蒙特祖玛的宝藏3》的艺术风格得到了仔细的雕琢，这正是《宝石迷阵3》所欠缺的——或许PopCap也该做一下面子工程了

■北京 Azrael

看看PopCap最近的答卷：一边《植物大战僵尸》恨不得全平台制霸，一边创意团队4th & Battery的《神马浮云》（Unpleasant Horse）素质却十分低下。与此同时，PopCap自己的一些老牌也面临挑战，比如下面就要说的“宝石迷阵”（Bejeweled）系列。

前所未有的挑战

虽然消除横纵同色单位的游戏方式并不是《宝石迷阵》所创，但也的确是这个系列将它发扬光大。后来出现了很多衍生作品，包括在掌机上大受好评的《益智之谜——战神的挑战》（Puzzle Quest: Challenge of the Warlords）和PopCap与Square Enix合作推出的《魔林迷踪》（Gyromancer），但若论“宝石迷阵”系列真正的对手，就非“蒙特祖玛的宝藏”（The Treasures Of Montezuma，以下简称TOM）系列莫属了。在今年早些时候，这个系列发售了第三作，画面与游戏性都得到了空前进步，无论从发售时间还是从系列序号来看，TOM3都有取代“宝石迷阵”系列的野心。实际结果究竟如何呢？

对休闲玩家而言，画面或许不是最重要的，他们不会去关心游戏的光影效果如何，是否用了法线贴图，但画面的“华丽度”是人人都能分辨出的。TOM3的华丽度在同类游戏里堪称极致，这不仅体现在细腻的贴图，更体现在消除方块时的闪电、道具的爆炸效果，以及激活图腾后的各种视效，丝毫不亚于以画面著称的《魔林迷踪》。音效同样到位，尤其在连续消除大量单位激活大赢家模式时的音效分外有成就感——成就感，一向是此类游戏玩家动力的源泉。

除画面外，TOM与“宝石迷阵”最大的不同在于其独特的图腾设定，它从初代开始便奠定了这个系列的基本玩法。“宝石迷阵”的诀窍在于一次性消除4个以上的同色单位便可产生道具，活用道具是高分的关键。但在TOM里，这个设定只占游戏系统的一小部分，图腾才是重中之重——每当玩家连续两次消除同样颜色的单位，就可以激活一种图腾：紫色图腾会随机提供一些道具，橙色图腾可以延长每关时间，红色图腾可以炸掉一些单位。图腾的设定使玩家在每次消除前都要仔细考虑，确保每一步的最大收益，策略性也因此提高很多。在延续了图腾这一经典特色的基础上，TOM3还改变了过关条件。在前两作中，游戏规则十分宽松，几乎不会有时间限制，玩家只要收集足够的宝石即可过关，几乎没人去关注分数。TOM3就完全不是这回事了，每关只有1分钟的游戏时间，玩家必须在这段时间内取得规定分数才能过关，而宝石成了一个额外的分数奖励。于是这个系列的几个设定被很好地融为一体——消除单位以激活图

腾—图腾消除更多单位—得到宝石—总分加成—过关，以往两作中分数不被玩家重视的现象完全得到改观。

遗憾的是，TOM3并没有在游戏节奏与难易度上取得平衡。游戏后期，以分数为过关唯一条件的设定难倒了不少休闲玩家。面对动辄几十万分的要求，玩家不仅需要技巧，更需要运气才能过关。对休闲游戏而言这就是一个硬伤了。

姜还是老的辣

在《植物大战僵尸》之前，“宝石迷阵”就是PopCap的代名词，比如在国内网站上，以前介绍PopCap通常会这么说：《祖玛》是开发了“宝石迷阵”系列的PopCap又一力作！现在则是这样：《神马浮云》是开发了《植物大战僵尸》公司的新作！

所以你看，《宝石迷阵》在这家公司产品线中的地位正在被《植物大战僵尸》替代。好在PopCap也没有完全忘记这个系列，去年年底《宝石迷阵3》正式发售。如果你之前玩了TOM，这时再来玩《宝石迷阵3》，估计很难接受画面上的落差而产生这种心理：

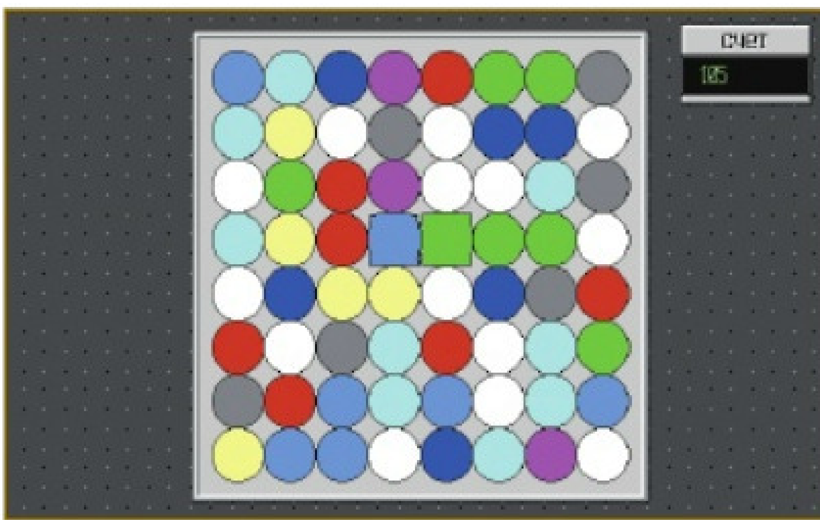
“原来这家公司已经不思进取到这种地步了啊！”

但事实上，尽管《宝石迷阵3》的画面比TOM3的确幼稚了点，可PopCap浸淫这个领域多年，对玩家心理的把握程度是TOM难以达到的。画面差？没关系，经典模式中的一个“即时回放”设定就把这个缺陷弥补得干干净净。当你造成了一次精彩的连锁消除，“即时回放”按钮就会自动出现在屏幕下方，点击后可观看刚才自己的精彩发挥，在慢镜头下的爆炸与电光显得十分唯美。相比TOM3的单一冒险模式，《宝石迷阵3》还有多达十几种的解谜模式，将PopCap对此类游戏的理解发挥得淋漓尽致。比如任务模式里的“蝴蝶”与“冰风暴”小游戏，你很难想象如此简单的系统会诞生这么有创意的玩法。而这样的小游戏在游戏里居然有40种，每种都构思巧妙。有些小游戏稍微加工一下，甚至就可以作为一个独立游戏的系统，居然全部包含在一个游戏里了，不由得让人担心下一款“宝石迷阵”该怎么做。

可以这么说，TOM3融合了诸多其它游戏元素，如图腾系统、宝石系统乃至商店升级，整个游戏看上去更像是一款解谜游戏。《宝石迷阵3》则反应了最纯粹的消除类游戏的乐趣，也只有PopCap可以做到这种程度。对一个消除类游戏爱好者来说，初玩TOM3会感到惊艳，经过一段时间的游戏便会遇到难度瓶颈，感到灰心丧气，可他却可以钻研《宝石迷阵3》很久。但对普通玩家而言，若不仔细研究，TOM3给人的印象分会更高一些，毕竟很少有人会拒绝精美的画面——或许PopCap也该做一下面子工程了。P

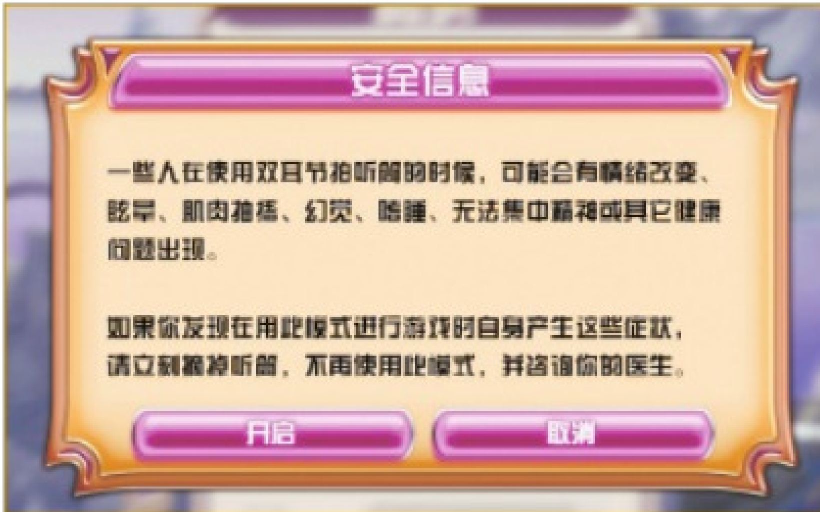


(左上图) TOM3的关卡解锁方式给人的感觉颇为神秘
(左下图) 《宝石迷阵3》的回放画面特意经过处理，有一种扭曲的快感
(右上图) 消除类游戏的始祖——《Shariki》
(右中图) 《宝石迷阵3》任务模式小游戏最耐玩
(右下图) “禅意”模式的警告，经笔者验证的确可以产生某些不适反应









魔法门——英雄交锋 Might & Magic: Clash of Heroes**类型**策略**制作**Capybara Games**发行**Ubisoft**发售日**2011.9.22

英雄交锋，不止是休闲

仿佛是为《英雄无敌Ⅵ》的发售造势般，这款被IGN评为“2009年最佳NDS游戏”的《魔法门——英雄交锋》也发售PC版了。它在NDS上甚至有“神作”的呼声，那么至少在形式上更加华丽的PC版可以达到神作的标准么？



首先，对HD化的PC版来说，能在大屏幕上看到如此赏心悦目的2D画面实在是一种享受

■北京 Azrael

要回答这个问题，得从两个角度来看。首先，《英雄交锋》是“英雄无敌”系列外传性质的作品，即便原作是掌机游戏，也不免打上“英雄无敌”的烙印。在这个前提下，就要看它是不是对得起这块招牌。而在另一方面，本作又是个崭新的休闲游戏，玩法与历代“英雄无敌”作品乃至衍生作都完全不同。我可以说，本作在这两方面的表现完全能让人满意，至于缺点，那是沉迷十几个小时后的事了。

如果把它当成“英雄无敌”系列衍生作

你会感动得热泪盈眶——前提是你不是那种成天念叨着“三代最高”的保守派。《英雄交锋》在完全改变“英雄无敌”系列玩法的基础上，很微妙地再现了这个系列的某些经典设定，让你在第一时间就能感觉到：哦，这一定和“英雄无敌”有关，而不是其它什么“走格子”游戏——比如熟悉的背景音乐，由于容量不再是瓶颈，PC版加入了《英雄无敌Ⅴ》的管弦乐，旋律几乎完全一致。游戏的背景设定在五代之前，游戏一开始就能看到五代人气很高的精灵族英雄Anwen的Loli版，耳边回荡着熟悉的音乐，代入感那是十分强烈的。

本作乍一看像是清新的日式RPG，移动方式却是走格子，即玩家只能移动到地图上固定的位置。尽管由于游戏方式的变化，天数等设定都被移除，但仍可看出本作的一些另类设定明显是在向正统的“英雄无敌”系列致敬，可见其用心良苦。

另一方面，在种族与兵种设定上，《英雄交锋》相比正作精简了很多，保留下来的是每个种族最富有特色的单位，如精灵的猎人与圣堂的天使。当然你还可以找到熟悉的亡灵、地狱与学院种族，一些在正作中较知名的单位特技也以不同的形式最大限度地还原到游戏里。如独角兽的抗魔光环在本作里以防御光环的形式存在，可以说，在战斗方式截然不同的前提下，能做到这样的还原度已经十分可贵了。你可以说这是个披着“英雄无敌”外套的休闲游戏，但这个外套要做得这么合体，也颇费了一番思量的。

如果把它当成一款全新的休闲游戏

之所以说它是休闲游戏，是因为它有休闲游戏最著名的Match 3特性——你可以在《祖玛》和《宝石迷阵》等一系列游戏中找到这个概念——完全没有了我们熟悉的兵种攻防属性，取代的是简单的横排3连和竖排3连，产生的防御与进攻效果是游戏整个战斗系统的核心。配合冠军和精英兵种的特殊技能，以及一些融合与连锁的特殊技巧，战斗设定让人耳目一新。归功于循序渐进的游戏教程，战斗由浅入

深，可以说，除非你看第一眼就抛弃了这款游戏，否则很难不沉迷其中。

这样一款以Match 3为核心概念的游戏竟然和“英雄无敌”扯上了关系。在《英雄交锋》中，单位被赋予了传统的兵种外观，但本质上，这些形形色色的单位和《宝石迷阵》的彩色宝石没有什么区别。你要做的就是将同种颜色的单位横纵3连，横的组成墙，可抵挡敌方进攻；竖的即成蓄力队列，在一定回合数后释放攻击。此时若按Match 3的思路来，一定是“横竖4连可出现道具，横竖5连可产生强力单位……”倘若真这么来，必定会流俗于众多“宝石迷阵Like”里，但本作最出彩的莫过于对“英雄无敌”系列高级兵种的巧妙应用——像猎人、剑士这种原本“英雄无敌”里的低级兵种单位，在本作里也只作为最基本的核心单位。而像德鲁伊、骑士这类中级单位，则变成具有特殊效果的精英兵种，不仅有延长敌方单位蓄力时间等特殊作用，也能造成可观的伤害。更高级的是像翡翠龙、天使这样的冠军兵种，需要两列核心兵种才能激活蓄力，威力也最强大，有逆转战局的效果。随着回合的推进，我们的英雄也将积蓄魔力，发动强大的魔法作为支援。

与常规Match 3游戏的奖励方式不同，本作的奖励靠融合和连锁来实现，鼓励玩家用同色蓄力队列造成更大的伤害输出，而删除散兵造成的3连还能提供额外的行动数，使一个精心设计的阵形可连续行动多次。游戏还采用了一种类似《万智牌》的回合机制，完成使命的单位会回到增援队列中，就像卡牌游戏里的牌堆，增援会以随机的形式重返战场，给战斗过程添加了很多不确定因素。

让我们说说令人惋惜的细节……

可以说，这是款融合了很多概念的游戏，已远非简单的“休闲游戏”可以概括，也不像是《战神的挑战》这种万变不离其宗的Match 3。但很可惜，这款源自掌机的游戏在PC上终究有些水土不服。本作会在开始的几个小时内让你很惊艳，随着时间推移，会让你越来越疲惫。归根结底还是战斗有些单调，节奏缓慢。让人不解的是，本作的NDS版战斗节奏非常快，简直可以用爽快来形容，无论是发动攻击，还是技能施放，都干脆利落，毫不拖泥带水。PC版或许是为了追求画面细节和华丽度，战斗节奏慢得让人昏昏欲睡。游戏流程进行到中后期，平衡问题开始凸显出来，学院的能力让人喷饭，宝器、技能、兵种没一个靠谱的。加上随机性太强的战斗方式，有时重复几次才能赢得一场战斗。这样巨大的落差，让我只能强打精神坐在电脑前体会后期流程的鸡肋了。P











（左上图）漫画风格的过场动画也很好地烘托出了游戏氛围
（左下图）画面精细度的提升也让人物的神态动作更加丰富
（右上图）虽然简化了很多，我们还是能从资源上依稀看到《英雄无敌》的影子
（右中图）我们不仅可以在游戏中看到一些传统兵种，也能看到很多原创兵种
（右下图）圣堂的大招，能攻能防

狂野西部——毒枭 Call of Juarez: The Cartel 类型 射击 制作 Techland 发行 Ubisoft 发售日 2011.9.13



《狂野西部——毒枭》

混搭终究变乌龙

2011年美国国庆日，毒品管制局总部大楼遭炸弹袭击。当局召集3名王牌特工组队调查事实真相。然而不明犯罪团伙一路尾随、线人离奇丧命、小组行动处处暴露，连环命案颇为离奇……是内鬼作祟还是上层阴谋？请走进《狂野西部——毒枭》……

■江苏 防弹手柄

《毒枭》自从公布那天起就享受着“万众瞩目”的待遇，这很大程度上要归功于前两作，尤其是《生死同盟》的优秀素质——这是在《荒野大镖客》横空出世前最优秀的西部题材游戏之一了。现在，西部范儿要移植到现代社会中，创造一个以西部时代的丛林法则为里，以当代题材为表的架空世界。光凭主角之一的Ben McCall那身西部牛仔与LAPD执法悍将的混搭装束，就足以让系列玩家尖叫不已。

剧本真是绝佳创意呀！

然而自游戏上手的第一分钟起，你就立刻体会到制作组将Ben大叔设置成前作那位一手圣经、一手左轮的“雷牧师”（Ray McCall）后世子孙的真正用意——他不仅继承了曾爷爷的相貌和身手，还将曾爷爷名字的中文谐音变成了现实。事实上，在菜单界面你就可以体验到一股雷味：游戏的字体是充满怀旧感的点阵风格，如果你没有接触过DOS界面，那么首先想到的就是自己没有设置正确的分辨率。如果你配备有多声道音响，那么在听到拙劣的音乐和音效后，会立刻怀疑它们也出现了故障……

《毒枭》还拥有一切下等FPS的全部特色，如“射水枪”式的手感、乏味的关卡设计、毫无新意可言的武器系统。画面乍看上去还算像那么回事，可就算是骨灰级打枪游戏爱好者，最多在坚持两关后也会体验到“3D眩晕症”的具体表现，滥用的动作模糊和灰不溜秋的画风是直接诱因。虽说刚玩了两关就对一个游戏盖棺定论相当武断，可这游戏确实没有吸引我继续的动力。

然后，我不得不承认，在梅林粉杖老爷“胡扯就封杀”的威逼下，为了彰显客观，我在无数次往返于洗脸池后终于通关了本作，并发现了怒删党们未曾体验到的亮点。首先，剧本还算是没辱没“狂野西部”这块招牌，这不是个“3只小强组队刷黑帮副本”的简单粗暴故事，除了警匪一家、政商勾结、内鬼等元素演绎的警匪题材阴谋论，3名属于同一阵营的主角却各自又在经营着自己的小九九：3个从完全不同的执法单位（毒品管制局、联邦调查局、洛杉矶警署）拉郎配到一起的特工只有统一的任务（调查爆炸事件的根源），而没有统一的指挥，各自直接向自己的高层汇报。同仇敌忾的精气神肯定是找不到的，这谁也不鸟谁的三人众刚开始是拿F**k互喷，后来因为行动计划泄密而怀疑剩下的两人是内鬼。最棒的是，在做主线（斩断跨国贩毒网）的同

时，各自从本单位高层得到的支线任务是完全不同的，在帮各自大佬干私活的同时，他们鬼鬼祟祟的行为又被持“有罪推定”态度的其余二人当成了支持内鬼推测的有力证据，最后发展到3人拔枪互指的地步……没错，这不是向系列的经典一幕致敬吗？

瞧，既有传统正邪对立，又有强烈戏剧冲突，这种设置放在AAA级电影剧本中也是绝佳创意。不满足于此，制作者还试图将这种即合作又对抗的人物关系体现在多人合作模式中——是的，这就意味着3名玩家不仅要对着那些不停被刷出来的AI杂鱼开火，还要提防着其余两人会不会背着自己捣鬼！具体来说玩法是这样的：主线故事对3名角色而言完全一致，而每个人在每一关中被赋予了不同的秘密任务，比如将一个证物据为己有，或摧毁一辆汽车，难度都不大，成功的关键在于一定要背着其余两人去完成。你可以利用他们也在进行Secret Mission的间隙去完成，也可以在激烈的枪战中去顺手牵羊，总之一旦你的行为出现在了拍档的视线中，就会宣告失败，本应自己挣到的经验值被算到了别人的身上。此外，秘密任务基本上都是通过电话的方式交代的，因此对其余两名角色而言，你只能听到当事人一方的对白，而不知道双方完整的谈话内容，而很多隐藏剧情就是通过这种方式进行交代的，因此一周目之后你其实只掌握了整个故事背后三分之一的秘密，倘若游戏的质量能达到前作的一半，相信立刻进行二周目的玩家不会是少数。

但是，山寨手机有怨念……

好吧，仅仅接下来的一个乌龙事件，就可以打消你对上述创意的全部好感：潜入状态下主角的手机铃突然响起，这往往是警匪片中制造紧张气氛的惯用招，这在本作中居然变成常态。高层秘密指令的到来显然是机械地根据游戏时间而不是人物所在位置触发的，因此经常发生Ben大叔手持双左轮大杀四方时，铃声很不和谐地响起。接下来反智的一幕发生了——Ben在枪林弹雨和漫天手雷中潇洒地拿起那支山寨手机，淡定地哈喽来哈喽去，倘若不是随后被打至扑街的画面，恐怕你会误认为这是John Woo下海拍摄的广告片。

无论西部题材+当代背景，还是对抗主题+合作方式，这两种混搭不仅创意十足，且想不一鸣惊人都难，本作故事框架很有味道，最后垮掉源于细节。不少玩家怀疑《毒枭》质量严重下滑，是因为Techland将资源都分配到了《死亡岛》上。这家波兰小厂，只要是专心做一款游戏，拿出来的即便不是超大作，也一定是值得玩味的精品。近两年玩起多项目组和平行开发，出来的产品却创意惊人、硬伤无数，倘若再不反思，下一个乌龙的到来看来也是时间问题。



（左上图）恶劣的人物模型，让劫持犯的动作看上去如此业余——您将人质黑虎掏心了吗？
（右上图）敌人总是一个傻样，等着你去赶紧灭掉他们
（右中图）游戏中所有的HUD和字幕都使用了古老的类点阵字体……拜托，怀旧感也不是这么来营造的啊……
（右下图）这妹子的塑造水准还不如《永远的毁灭公爵》呢





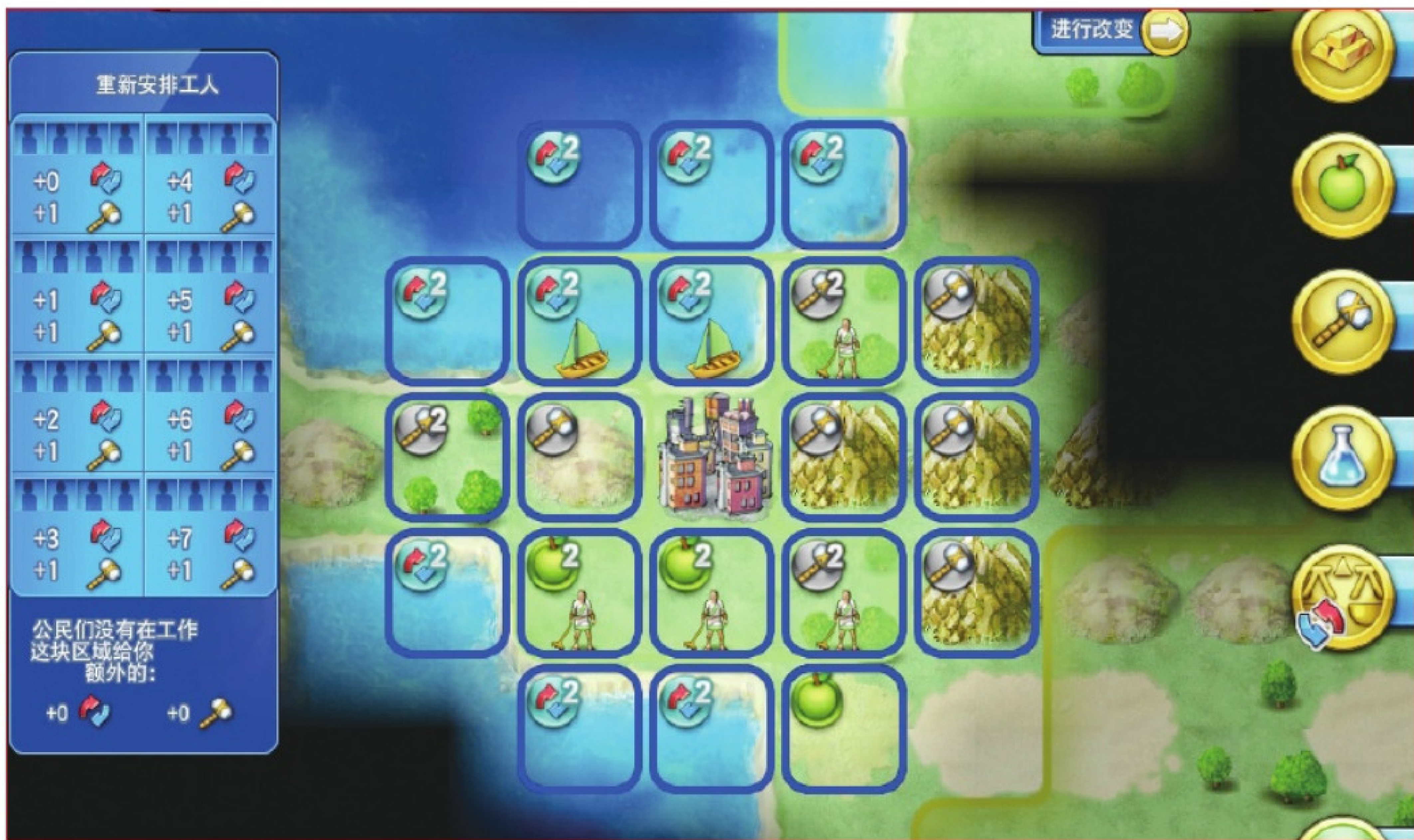




席德·梅尔的文明——变革 Sid Meier's Civilization Revolution**类型**策略**制作**2K China**发行**2K Games**发售日**2009.8.6

“文明”的变革

这是最简单的“文明”，也是传播最广的“文明”。在iOS应用飞速增长、在SNS游戏雨后春笋般出现的时代潮流里，古老的“文明”系列游戏就像它iPad版的副标题一样，发生了“变革”。



一个典型的改动是关于工人的设定的：工人的概念被弱化到几近于无，一定程度上成为城市周边领土的“附加值”。只要在城市管理界面把工人分配到某块土地上，就会有一定产出，而不用玩家关心他们在做什么

■本刊记者 Oracle

当我们还在分析《愤怒的小鸟》是如何以一敌百，成为2011年出镜率最高的游戏时，《席德·梅尔的文明——变革》中文版在中文App Store上发布，并在发布后的24小时内登上了销量榜首。以前我们不断地看到各类论调说，休闲是第一生产力，一款游戏想要在移动平台获得成功，仅有创新是不够的，还要充分利用用户的碎片时间。但现在，连最著名的传统战棋游戏都登到榜首了，就算游戏节奏经过加速优化，玩一局也起码要3个小时。这足以证明，休闲与否并不是最重要的，只要游戏性上去了，自然会有玩家买账。

最特殊的“文明”

说起来，《变革》是“文明”系列中最特殊的一作，可看作是生于PC、成名于PC的“文明”系列迈向其它平台的一块垫脚石——它涵盖了主流的家用机平台、掌机平台与移动平台。一直以来，“文明”游戏以深度和广度著称，若要兼顾不同平台的操作方式，肯定要在系统上做一些简化。老玩家可能会不屑一顾，但对那些缺乏“文明”类游戏的平台而言，降低上手难度无疑是个对新手友好的举措，事实上《文明——变革》也的确在难易度与游戏性间取得了平衡。

一个典型的改动是关于工人的设定的：在以往的作品，比如《文明Ⅳ》里，工人的作用举足轻重。玩家要利用工人修筑各种设施，最基本的加贸易和粮食的村庄与农场都需要靠工人修筑，而工人作为一个独立单位，是需要玩家手动去控制的，也是游戏前期操作需求最多的单位。但在《文明——变革》中，工人的概念被弱化到几近于无，一定程度上成为城市周边领土的“附加值”。工人既不需要玩家控制，也不会被敌人俘虏。所有和工人有关的建筑设施全部被取消，包括修路（路不是修的，是买来就已修好的）。只要在城市管理界面把工人分配到某块土地上，就会有一定产出，而不用玩家关心他们在做什么。游戏提供的几种发展模式，比如偏向生产或偏向食物，都只会改变工人在不同资源地块上的分布情况，即便工人数量过剩，空闲的工人也会有一定的产出，很少需要玩家手动去配置。

当然，这样简化肯定会招来系列老玩家的不满——你怎么能把这样一个重要设定给去掉了呢？这还是“文明”么？但不要忘记了，有多少新手在面对工人那一长串动作栏摸不着头脑，又有多少小白发出了“‘修建道路’和‘道路连接模式’到底有什么区别”的求助帖。现在你无需再把工人找来，在某块特定地块上修筑设施来取得资源加成，只需要——比如——当你完成了研究了建造术后，只需要在城市里造一个车间，周边所有的丘陵都会获得+2的产能。玩家从繁琐的单位操作中解放出来，更加专注于宏观发展。

处处为玩家着想

取消传统工人的设定还不足以让这款游戏变得足够易于上手，于是紧接着，在以往的“文明”作品中十分重要的快乐度也被完全取消。此前的医疗健康、奢侈品以及战争对市民快乐度有直接影响，进而可以影响到整个文明的维持。新手可能在刚接触游戏时一味发展城市建设，结果一不小心就引来大规模暴动。《文明——变革》把这一项完全去掉，这就等同于去掉了一整块复杂的设定。况且对新手而言，“快乐度”这个设定本来就较难理解。新手通常会问的100个问题里，肯定有“为什么市民总是在抱怨城市太拥挤，究竟怎么才能让他们满意啊”这样的。因为在桌面版的“文明”设定中，为了尽量符合真实情况，城市发展总会受制于居民心情，且城市发展越快，这种矛盾就愈加明显，难以调和，这和普通“种田派”的爱好是背道而驰的。于是在《文明——变革》中，我们看到，影响一个城市发展的最大因素在于食物。食物意味着有更多人口，进而意味着更多的产能与贸易。在这种思想指导下，玩家只需要一门心思壮大城邦，并不需要考虑太多制约因素，发展才是硬道理。

发展的目的是什么？当然是战争呗！或许你是一个“种田派”，喜欢对手臣服在你强大的经济与文化之下。但在高难度下，严峻的形势逼迫你不得不战斗，此时统治胜利是最为高效安全的胜利方式。在《文明——变革》中，战斗单位的攻防定位异常清晰，如同石头剪子布一般，骑手进攻力量惊人，而弓手防御效率更好，至少在坦克出现前，几乎不存在进可攻退可守的单位。玩家在选用战斗单位时不会产生丝毫误解，任何时期的攻防路线都很清晰：想龟缩防守憋高科技的就走弓箭手、火枪手、现代步兵的路线；攻击就走骑士、坦克、加农炮的路线，后期抢到达芬奇工作室奇迹还能一次性升级所有单位，大大加快了游戏节奏。更有德尔斐神谕所这种官方金手指的存在（能预知战斗结果），连S/L大法都省了，真是处处为玩家着想啊！

整体来说，《文明——变革》的核心思想就在于“简化”，以此来开辟“蓝海”。用“深度”的退步来换取难度曲线的降低。值得庆幸的是，在此过程中，游戏性并没有打太大的折扣，这还是那个让人一眼就能认出的“文明”，带着十足的策略范儿。当然，任何一个“文明”死忠都会对曾经的种种复杂设定津津乐道，但一个经典游戏系列的发展光靠核心玩家是不够的。无论你承不承认，“文明”系列在国内的受众面的确在减少，现在策略游戏的氛围早已没有早期“文明”的那个时代浓厚，过于高的起点正在制约这这个类型的发展。如今《文明——变革》勇于抛弃这个系列所谓

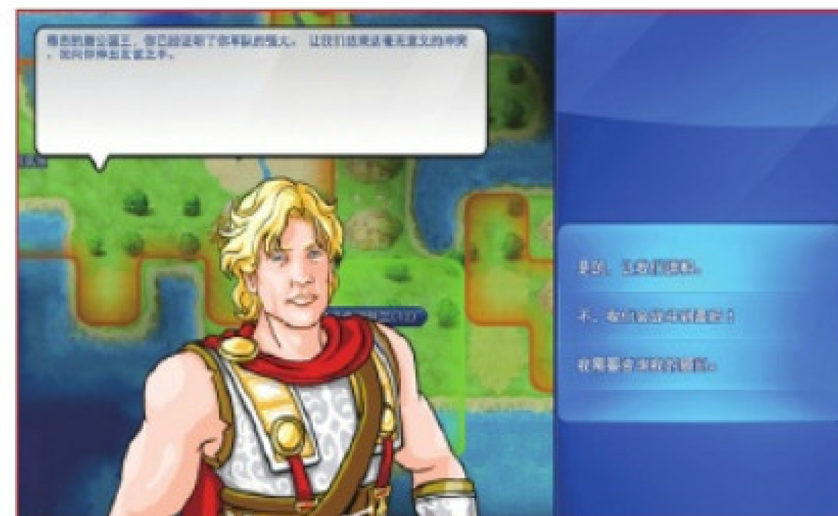




（右上图）iPhone版的《文明——变革》，那拥挤的按钮……我们还是投奔大屏幕吧！
（右中图）“压力山大”感到了压力，对我伸出了求和之手
（右下图）看到熟悉的九鼎人，不禁让人泪流满面



（左上图）到了游戏后期，地图上动辄几十个城市，在iPad上居然感受不到卡顿，优化的水准还真是好啊
（左下图）这是只有“文明”才有的科技列表





的“精髓”，却在休闲玩家为主场的iOS平台获得了巨大成功，这种反差值得我们每个人深思。

本刊专访《文明——变革》开发团队

感谢仟游软件为我们带来iOS上的《文明——变革》中文版，让很多英文苦手终于能在iPhone和iPad上随时随地体验这款优秀的策略游戏。我们特意采访了本作的开发团队，相信一些爱好者们所关心的问题也将得到解答。

Q： 我们注意到2K Games成立5年来，几乎开发过所有主流平台上的游戏，请问你们的开发方向主要是什么？

A： 刚成立的两年主要专注于Wii和PSP，最近几年投入较大力量在主机（如和2K Marin合作开发的BioShock系列）、网游（与腾讯合作开发的《NBA2K Online》）、移动平台（iOS/Android）及网页/社交游戏上。

Q： 《文明——变革》在发布24小时内即登上APP Store榜首，迄今为止本作的销量如何？iPhone版与iPad版各占几成？

A： 英文版销量非常好，虽然发售已近两年，但却显示出它的长期价值。中文版的销量也很令人满意，给了公司领导很大信心，让我们有机会继续在中国区发行中文游戏。中文版《文明——变革》的销量中，以iPad平台较多。

Q： 虽然如今iOS如日中天，但安卓也在我国的手机与平板市场上占据越来越大的份额，2K Games有没有把本作移植到安卓手机/平板上的计划？

A： 目前仍在调研，需要和2K在平板上的整体战略计划相配合。

Q： “变革”是一个很庞大的系列，几年间涵盖了几乎除PC外的所有平台，就反响来看，是否iOS版是最受欢迎的？

A： 从销量上来看，的确如此。

Q： 凭借着App Store的便利性，以后会不会更新资料片，比如更多的文明、科技、奇观、领袖……

A： 我们极为重视对玩家的回馈，我们会不断提供令人振奋的更新包。与此同时我们一直在聆听玩家的反馈。

Q： 游戏的触控优化是怎样做的？我们发现有些操作针对iOS特性做了优化，比如围绕单位的环形菜单，在哪里展开，也在哪里关闭。但有些设定并非如此，如“切换城市”，和以往作品类似，并非完全触控。这似乎是多平台共同推进的结果？

A： 实际上，我们首先开发的是iPhone版，其后移植作为iPad首发游戏。触控体验上，我们是综合了Play Test（试玩测试）的反馈及工程师的意见后才做出这样的决定。我们只在最必要的游戏环节加入触控体验，因此也砍掉了在游戏开发原型阶段的其它涉及到iOS设备特性的操作。

Q： 游戏到了后期，不能像传统“文明”那样，把工业值转化为金币或科技，能否在之后的版本里加入这一设定？就论坛的反馈来看，似乎也有很多的玩家爱好和平，喜欢种田……

A： 这是个非常好的建议。我们会在升级版本中充分考虑玩家的建议，不断新增游戏内容，并优化玩家体验。

Q： “文明”系列以复杂和深度而闻名，“变革”对系统做了诸多简化，却极大地拓展了玩家群，你们是否认为降低上手难度是策略游戏的出路？在制作中，如何平衡难度与深度？

A： 很同意你的观点，特别是在当前移动平台上，如何在保证游戏框架和可玩性基础上，降低操作难度和游戏学习门槛是我们面临的挑战。“变革”的系统移植于DS版本，从其设计理念上能感觉到席德·梅尔本人对“文明”最核心体系的保留，这将继续指导我们今后开发同类产品。

Q： 我们很期待在移动平台上玩到更多经典的策略游戏，“席德·梅尔”系列的其它作品有没有移植计划？

A： 今年8月，我们在海外市场发行了由2K China开发的《席德·梅尔的海盗！》iPad版，销量也很快达到第一名的好成绩。席德·梅尔其它游戏的移植计划，需要在2K的整体iOS战略下稳步推进。P



骄傲的2K China《文明——变革》开发团队……的部分成员

社交游戏中的大师们

一边是《帝国时代》《暗黑破坏神》《毁灭战士》，代表过去的经典；一边是开心农场、社交网络，代表将来的热点。有这样一群人，走过核心向游戏的黄金年代，迈向互联网开启的社交新时代。他们要面对的，是从未接触过游戏的人群。







（上图）id Software的两位创建者——John Romero（中）与Tom Hall（左），以及著名游戏设计师Warren Spector（右），大叔的头发那时候还没有白
（下左图）一直延续的友谊：Brian Reynolds与恩师Sid Meier在2008年GDC期间
（下右图）曾经神游东方的Stieg Hedlund

■上海 小象咪咪

书接上期中旬刊，那一次我们提到了Brenda Brathwaite的新恋情和新的工作方向，现在我们去认识更多投入SNS的大师。

农场里的帝国时代

2010年初，《工人物语7——王国之路》（The Settlers 7: Paths to a Kingdom）的开发顺利结束，身为顾问的布鲁斯·雪莱（Bruce Campbell Shelley）又一次“失业”了。一年前，他一手创建的Ensemble Studios被微软关闭，布鲁斯不得不游走于各开发商之间，成为业界“流浪汉”。如今，一个名叫布莱恩·雷诺兹（Brian Reynolds）的旧相识找到了他，问他是否有兴趣加入开发周期只有一两个月的社交游戏项目。

布鲁斯和雷诺兹早在上世纪90年代初就一起工作。布鲁

斯的第一份工作与电脑游戏无关，他的兴趣完全放在设计桌面游戏上。1987年，已经开发了好几款桌游的布鲁斯被公司安排到新岗位，在那里他必须制作电脑游戏。他对电脑游戏不甚了解，不得不研究市面上的热门作品。当他遇到《席德·梅尔的海盗！》（Sid Meier's Pirates!）时震惊不已。布鲁斯第一次意识到，电脑游戏有桌游无可比拟的延展性和表现力。

怀揣着对席德·梅尔的敬仰，第二年布鲁斯跳槽到了MicroProse。在那里，布鲁斯学到了更科学、更系统化的游戏设计方法，接触到游戏系统设计的全新理念。席德·梅尔的独到观点在他心中留下深刻的痕迹，而他也把自己的名字，留在了《铁路大亨》《文明》等杰作的制作表中。在MicroProse的5年，是布鲁斯的游戏设计观念质变的一段时期，他逐渐形成了自己的思想，同时认识了当时还是程序员的雷诺兹。

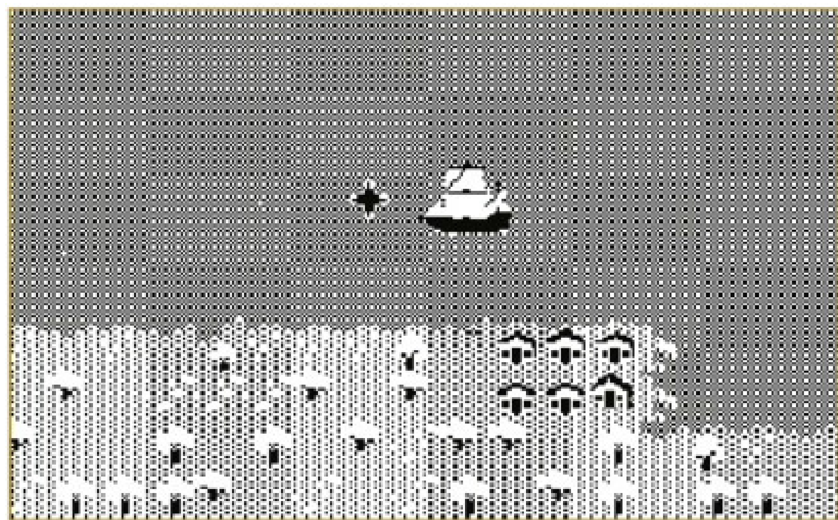
1993年，布鲁斯离开MicroProse，开始了一段自由撰稿人生涯。雷诺兹留在席德·梅尔身边，转职成了游戏设计师，继续开发“文明”续作。两年后，布鲁斯接受朋友托尼·古德曼（Tony Goodman）的邀请，在达拉斯建立了新工作室——Ensemble Studio。其时Westwood的“命令与征服”系列正在风靡，掀起一股RTS潮流。身为主设计师的布鲁斯，利用《文明》的经验，结合RTS系统，创造出不同于C&C的全新游戏——《帝国时代》。

尽管“帝国时代”前两作及资料片叫好叫座，2005年，开发中的《帝国时代Ⅲ》却陷入了困境。此时的布鲁斯已远离开发核心，他将在创新与改善间徘徊不定的《帝国时代Ⅲ》称为“一个巨大的错误”。他感到自己与那些他曾经热爱的游戏越来越远，他所开发的项目也与自己的理想背道而驰。

在席德·梅尔身边时，布鲁斯找到了属于自己的开发理念，他把它叫做“用玩来设计”（Design by Playing）。这个方法的核心是，通过玩家不停地试玩游戏原型，记录玩家行为和反馈，快速修改系统设计，再进行试玩，再修改，再试玩……如此往复，最后得到完善的系统。运用这套方法的关键在于，迅速地获取更多玩家的反馈。传统游戏领域在这方面能力很弱，一个开发商往往需要通过好几年的积累，才能获得足够数量的玩家反馈。布鲁斯的这套方法也是遇到了很多麻烦，尽管他一直坚持要做下去。

2009年Ensemble Studio关门，布鲁斯开始“流浪”。幸运的是，老朋友雷诺兹还记得他。此时雷诺兹已贵为Zynga的首席设计师。以斗牛犬为商标的Zynga，成立于2007年初，是一家为Facebook等社交网站提供软件的游戏

（左上图）Macintosh版的《席德·梅尔的海盗！》，1985年
（左下图）Bruce Shelley将手中的《帝国时代Ⅲ》称为一场灾难
（右上图）Bruce Shelley与他最成功的作品——《帝国时代》，那是属于他的90年代
（右下图）我们仍旧感动于美妙的画面，但它再也不是那个独一无二的“帝国时代”了









商。借着社交网站席卷互联网的势头，以《FarmVille》（也就是Facebook版的开心农场）为代表作的Zynga，一跃成为最炙手可热的SNS游戏开发商——2007年其全年营收为69.3万美元， 2010年营收达到5.97亿美元，4年间增长860多倍（此外，Zynga已经2011年7月提交了IPO申请，上市后的市值估计为200亿美元。相比之下，老牌游戏商EA市值为80亿美元）。雄心勃勃的Zynga不断壮大，甚至请来了Westwood的创建者，被誉为“红警之父”的——路易斯·卡索尔（Louis Castle）作副总裁。雷诺兹很清楚，他需要一个资深的设计者（最好是席德·梅尔的高徒），来创造更高明的系统，牢牢抓住那些比核心玩家更易流失的社交网站用户。布鲁斯正是合适的人选。

布鲁斯欣然接受了邀请。当他看到他要开发的名为《FrontierVille》的社交游戏时，突然眼前一亮：

“这才是真正的游戏，它打开了我的眼界，去发现其中的潜力。”

这款游戏不过是《FarmVille》的又一个模仿作，却让长年开发传统游戏的布鲁斯如获至宝。他发现，多年来不能很好实践的设计方法，在社交游戏上可以完美地实施。Facebook的网络平台，可以及时地将当前用户的意见提供给游戏商。社交游戏不用像传统游戏开发那样周期漫长，只要几个月就能上线，每个用户都是测试员，正好与布鲁斯“用玩来设计”的方法完美契合。

布鲁斯与雷诺兹合作的产品《FrontierVille》一上线，就获得强烈反响，一个月便突破2000万用户。利用不断获取用户反馈，他们立刻修改设计——布鲁斯将他这套“用玩来设计”的理念发挥得淋漓尽致。游戏的用户人数不久便超过了《FarmVille》，堪称Zynga最成功的作品。

在社交网上与“神作”告别

2004年，哈佛学生马克·扎克伯格（Mark Zuckerberg）为泡妞设计了一个用来贴照片的网站，从此改变了互联网的整个生态。到2011年，以Facebook为代表的社交网站已经吸引全球上亿人为之着迷。由此应运而生的社交游戏，成为继iOS游戏后，又一股清新之风。

人类作为社会动物，离不开社会交流的需求。社交游戏正是认准这样一点，为这种需求提供虚拟游戏平台，通过简单有趣的系统，满足人的社交欲望。布鲁斯·雪莱、布莱恩·雷诺兹、路易斯·卡索尔……这些原本在传统游戏业内响当当的人物，纷纷转战。他们曾经是创造辉煌经典的名家，为什么现在却去搞偷菜、养牛式的小游戏？

“因为开发快速，只要一个月就能完成。”斯泰格·海



（左上图）Bruce与Reynolds合作的《FrontierVille》
（左下图）Zynga以斗牛犬作为自己的商标。它大概是如今世界上最名贵的“斗牛犬”了
（右上图）Facebook版的开心农场当时已经风生水起
（右下图）Brian Reynolds在2003年E3展上



We are hiring
Full time and interns
Zynga Company Presentation
Thursday, March 4th at 11:00am
Skiles Classroom 002
FREE GIVEAWAYS!
PETVILLE FARMVILLE Café World
zynga



德伦（Stieg Hedlund）这样答道。

斯泰格是有20年开发经验的游戏设计师。他之所以强调社交游戏开发周期短，原因可能来自自己之前的从业经历。

与大多数欧美游戏开发者不同，斯泰格职业生涯起步是在日本公司。1990年，这个受着“龙与地下城”熏陶的美国人，成为光荣的一名设计师。在那里，他努力适应截然不同的氛围，还学会了日文，制作了几款典型东方题材的游戏——《三国志》《西游记》……

从光荣跳槽到世嘉，斯泰格终究还是不能适应日本人死板压抑的工作节奏。日本公司里，人们在白天工作时悠闲自得，晚上却非常乐意加班。这种缺乏效率的开发方式，最终促使斯泰格回到美国。1996年，他加入Condor工作室，这里正在制作一款全新RPG。这款游戏深深吸引住了斯泰格，就在它上市前3个月，游戏发行方暴雪娱乐买下了Condor，改名为暴雪北方（Blizzard North），不久，游戏迷记住了这个游戏的名字——《暗黑破坏神》。

作为最主要的开发人员之一，斯泰格全程参与了《暗黑破坏神Ⅱ》的制作，这是他最成功的作品。然而就在游戏完成前，斯泰格突然宣布将在游戏完成后离开暴雪。这种急流勇退的做法一度令人费解，但拥有不同工作经历的斯泰格，对传统游戏开发已经感到疲惫。日本公司节奏拖沓、环境压抑，不能天马行空去创造令人惊讶的作品。暴雪几年磨一剑的开发周期又慢慢蚕食着开发者的精力和耐心。在漫长旅程的末段，往往让人怀疑自己是否能完成这个项目。快速便捷的社交游戏正对斯泰格胃口，如今他的重点是制作针对女性用户的模拟经营类游戏。

除了成本、开发周期等因素，有些人转向社交游戏开发似乎还带着使命感。2010年3月，id Software的创建者，同时也是FPS游戏的缔造者之一——约翰·罗梅洛（John Romero）发出了进军社交游戏最有力的呼喊——

“我和核心向游戏已经结束了。在过去的几十年里，我们对那些核心向游戏已经感到很满足。现在，是时候去教世界上剩余的人怎么玩游戏了。”

罗梅洛与他的伴侣，《巫术8》的主设计师兼编剧布兰达·布瑞斯维特（Brenda Brathwaite）成立了针对社交游戏的开发公司——Loot Drop。2011年，id Software的另一个创建汤姆·豪尔（Tom Hall）也加入其中。他们在等待曾经的Doom启示录，能带来新的奇迹。

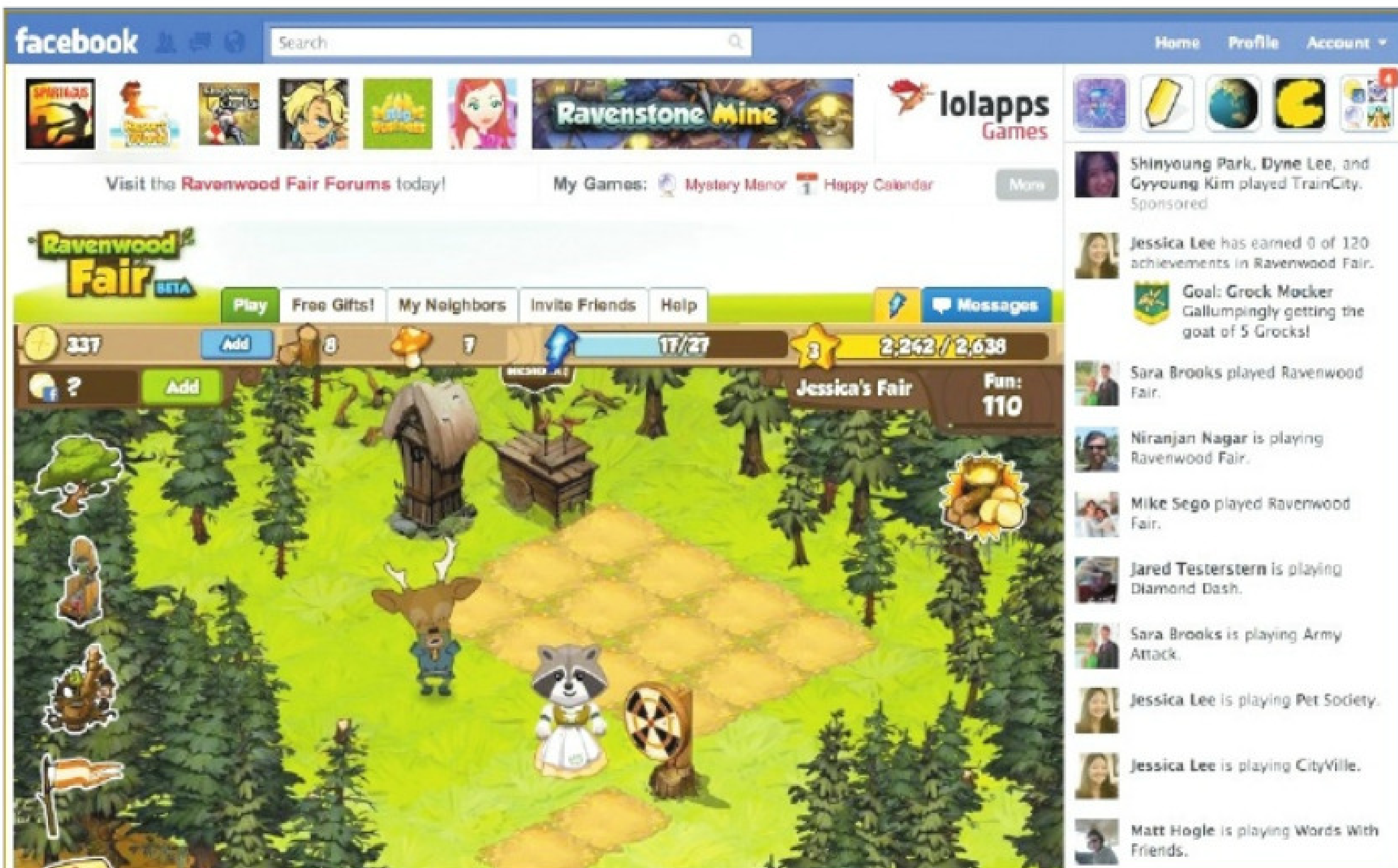
一边是熟悉的《帝国时代》《暗黑破坏神》《毁灭战士》，代表过去的经典；一边是开心农场、社交网络，代表将来的热点。有这样一群人，走过核心向游戏的黄金年代，迈向互联网开启的社交新时代。他们要面对的，是从未接触过游戏的人群。换个方式，快乐的本质从未改变，他们，能有更大的成功吗？ P

（左上图）你能想象，这曾是Stieg大叔的作品么？
（左中图）Stieg最成功的作品“大菠萝2”
（左下图）表情越来越淫邪……好吧，越来越春风得意的Romero大叔
（右上图）Mark Zuckerberg为泡妞设计了Facebook，现在，Facebook们开始改变游戏业的风向
（右下图）Facebook上的《Ravenwood Fair》，它的设计者包括Tom Hall











Team Bondi Team Bondi 历史 2003年～2011年 总部 澳大利亚悉尼

Team Bondi的 澳洲风云

一家游戏公司，可以在7年时间里专心做一款游戏。他们想的最多的就是如何不计代价地实现某个效果，从未考虑回报问题。这家公司的老板也从未想过能从这个庞大的项目中赚到多少，他甚至连“商人”最基本的定义都不符合……

■江苏 防弹手柄

你看，就算10年前的“玻璃渣”也未必符合上述标准（以后更不可能），我要说的是《黑色洛城》的开发商，来自澳大利亚的开发公司Team Bondi，他们靠小厂的底子创造出了超级大作，声名大噪后本应扩大化再生产，然而却荣登最新的“失落的群星”系列——8月中旬这家公司宣布破产，资产被一家澳大利亚会计事务所接管，并在一个月后被娱乐公司KMM（Kennedy Miller Mitchell）收购——包括引以为豪的、最顶尖的表情捕捉设备Montionscan系统。我们想问：这是为什么？真相被掩盖了7年，直到Team Bondi员工分道扬镳后，《黑色洛城》的开发内幕才一个个被揭开。

完美起步

Team Bondi的前身是位于英国伦敦SOHO区的小型工作室Team SOHO，如果你是个索饭，就一定玩过他们制作的沙盒动作游戏《大逃亡》（Getaway），其内容丰富程度与同时代的GTA3相比也毫不逊色，它不仅仅只是简单的模仿，而是从风格上具有与GTA3完全不同的特色——真实。

《大逃亡》是《黑色洛城》制作人Brendan McNamara进入Team SOHO后领衔的第一款作品，原计划作为PS2首发软件发售，因此严格来说并不能算是GTA3的克隆，它甚至有可能先于后者发售。正是由于制作群规模与游戏内容间的不成比例，作品在2002年底制作完成就已经是个奇迹。游戏后来所取得的辉煌成功，归根结底在于McNamara为作品确定的“真实”与“电影”两大要素，因为社会对GTA3的负面舆论导致这部作品在欧洲市场的反响不如美国那样热烈，而《大逃亡》的清新风格、虚拟伦敦，以及电影化叙事更能打动玩家的心。

“核心科技”

凭借《大逃亡》的成功，Team SOHO一举跃升为SCE旗下的一线工作室，开始筹划“神机3”首发独占的王牌作品——《大逃亡2》。工作室得到了高达2000万美元的注资，人员和设备也得到了极大扩充，他们摩拳擦掌，开始了一场着眼未来的战争。

然而，由于索尼那帮立场坚定的第二、三方厂商集体反水，PS3面临着严峻的挑战，SCE决定收紧开发投资，将有限的经费优先用于“神秘海域”“瑞奇与叮当”“GT赛车”等传统第一方黄金品牌中去，Team SOHO的构想最终沦为黄粱一梦，McNamara被迫带着愿意跟自己走的组员回到了出生地澳大利亚，将剩余的《大逃亡2》项目组改组为Team Bondi。McNamara并非面临从零开始——Team Bondi宣布制作的PS3独占作品《黑色洛城》得到了SCE的财力支持，之前在《大逃亡2》前期制作中积累的表情捕捉技术又是McNamara用以打动投资方的杀手锏。

作为公司的核心科技，Montionscan系统是McNamara的命根子，这是他创造电影级互动娱乐作品之梦的全部希望，它的发展与运用，显示了这位一脸匪气的制作人腹黑的一面：他利用与索尼良好的合作关系得到了SCE的项目资



金，当然由于这并非第一方大作，资金数目距离AAA级大作的开发费用相去甚远，不过McNamara并不介意，因为他压根就没打算去做游戏，而是将数百万美元都花在了表情捕捉技术研发上。SCE发现他的真实意图后决定停止继续输血，结果McNamara非常厚黑地捧着《黑色洛城》的企划案和表情捕捉技术演示找到了Rockstar Games的创始人之一Sam House。探案题材沙盒游戏对Sandbox的老前辈并无太大吸引了，但McNamara硬是靠表情技术让Sam House当即决定代理这款产品，还全平台发行，Rockstar甚至愿意支付400万美元独占协议违约金给索尼。是的，你可以将这次谈判想象成《非诚勿扰》开场那个推销“争端解决机”的场景。McNamara许下美丽的许诺：“《黑色洛城》的制作会促成表情捕捉技术的完成，这一划时代的科技在不远的未来将可以授权给其它游戏公司使用，为Rockstar赚取利润！”

在《黑色洛城》中，我们确实领略了这技术的先进性：栩栩如生的人物表情，神态的任何变化都会呈现在数字演员脸上，甚至要引入美剧《千谎百计》（Lie to Me）的表情解读神技才能断案。与传统表情捕捉相比，新技术同时采用红外和可见光扫描记录真人演员表情变化，无需贴点（演员不必用一张“麻子脸”对着采集仪挤眉弄眼），眼神和嘴角的变化无需后期手工制作，采集效率和精度极高。然而与传统技术相比，它依然无法完成身体和表情的同时捕捉，扫描时头部无法移动，这就让数字演员表演的瓶颈——表情和体态的结合依然没有得到解决，而且扫描数据量之庞大让一般的后期处理毫无意义。看来，McNamara这东西真该推销给James Cameron。不过Sam House不具备穿越技能，他更不知道Rockstar会在接下来长达7年内被这个项目套牢。

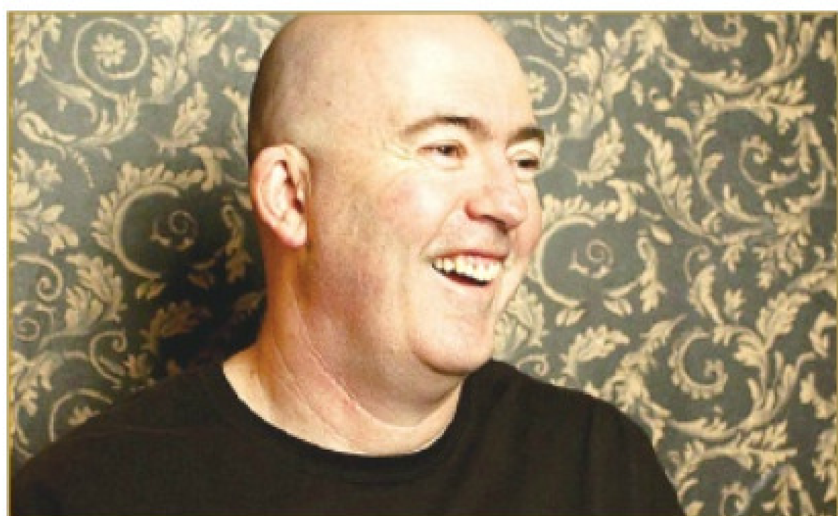
“这是我的游戏”

一个没有任何销售收入维持运营的公司居然能完成千万美刀级别的作品，还一做就是7年！秘诀无外乎两条：投资方“人傻、钱多、速来”，Rockstar当年不谙内情，但在接下来漫长的烧钱中，他们逐渐发现了制作组效率低下、管理混乱，以及在技术上过多投入和游戏开发上不务正业。最初Rockstar准备在《黑色洛城》于2007年完成（当初McNamara的承诺就是这样的）后，将其收购改组为Rockstar Sydney，然而随着合作不断深入，项目吸去了大笔资金，制作组对资方“何时发售”的回答永远都“最多还有12个月”（最多在前面加上“真的”“保证”“这次一定”等修饰语），R星的大佬们终于坐不住了，公司高层决定，等《黑色洛城》一发售就与Team Bondi解除一切关系——最终他们履行了承诺，并导致失去资金靠山的Team

（左上图）伦敦的SOHO区，TB的前身Team SOHO正是在这里开始了自己的梦想，《大逃亡》的主角也是来自于这里的一个虚构帮派
（左中图）关门大吉的TB，如需访问请致电这个号码，当然现在拨打也打不通了，因为这里已经有了新主人
（左下图）Brendan Mcnamara，一个演土匪、军阀、恶棍、帮会分子完全不用化妆的家伙







（右上图）PS3宣传时期，SCE公布的《大逃亡2》“截图”——实际上TB并未开始这一作品的制作，这些图像和截图均是CG，就跟当年“神机3”拿一堆CG为“机能无限”背书的做法一样
（右下图）真实的世界是《大逃亡》相对于同时期的GTA3而言的最大优势，开车行驶在伦敦大街上需要靠左行驶，这甚至让习惯在自由城中横行霸道的玩家感到了不适应





ondi只能变卖资产、关门大吉。

如果不是Rockstar持续输血，《黑色洛城》早已成为入历史垃圾堆中的烂尾游戏之一，为了能让游戏尽快发，R星甚至在项目完成前的最后两年从美国抽调几十名制成员充当外援，并由母公司支付工资。这样的“关怀”是了不让之前投入的大笔资金打水漂，让游戏顺利面世，但cNamara本人却并不领情，“这是我的游戏”是他经常在嘴边的话，并经常是以咆哮的方式说出的。Rockstar项目进度的督促和一些拨乱反正性质的设计改动，在Mc-amara看来就是粗暴干涉。

秘诀之二，要从“独特”的管理方式上找原因。在关大吉后，一群公司雇员发起了www.lanoirecredits.com站，一方面是为了给几十名完成了大量工作却横遭解雇，游戏Staff名单中被删除的开发组成员正名；另一方面则于揭露Team Bondi的内幕。根据这些匿名者的说法，cNamara根本就是个喜怒无常（主要是怒）的人，经常满脏话对着某个或某群员工暴跳如雷，有时发泄的目标也可是电话那一头的某个倒霉蛋。在员工看来，各项目组的头也毫无责任意识与承上启下的能力，只是对着老板唯唯诺，看到下级黑脸相对，有时还打小报告。他们从来都不会出任何好点子——当然下属们会非常感激这一点，因为一旦他们做出某个“别出心裁”的决定，就意味着你先前的努力全部成了无用功。

匿名揭露者说，上述耸人听闻的管理方式，在Team SOHO时期就有了。McNamara身兼制作人、导演、编剧和融资者四大角色，是理所当然的国王，他习惯将自己的创意和想法直接“表达”给某个具体负责者，而不是找项目组长讨论后再决定应该怎么做。最初他带着一个不到30人的小团队，这种简单粗暴的管理相当有效，因为它避免了等级森严的管理体系所带来的效率低下，而且他可以对事不对人，骂过就忘，合理运用也有助于提升团队士气。然而换了超过百人的大型团队，连乔帮主都曾被称为“暴君”，McNamara也只能变成暴力狂、虐待狂与独裁者了。

“血汗工厂”

奇高的离职率（McNamara公开承认辞职的员工超过了100人，更不要说还有大量被开除的员工）与奇低的工作满意度间必然存在直接联系，然而McNamara并不以为然，他喜欢当“国王”，由一群蝼蚁般的子民按照自己的意图去建造金字塔。McNamara成功地将血汗工厂的一般规律与游戏开发的实际情况相结合，在如何实现“又想马儿跑，又想马儿不吃草”的世界性难题上作出了总结性的理论表述。



（左上图）McNamara其实完全可以不必每天对着员工狮子吼，他只需要穿上这件橘黄色的T恤，然后用自己那件宝贝的MS设备扫描一个暴怒时的表情，再放在每一个员工的桌面上即可产生强大的威慑力

（左下图）在美剧《危机边缘》饰演疯疯傻傻的Bishop博士的John Noble，其数字演员与真身的表情对比，仿佛就像是在照镜子



（右上图）MS技术真正的价值在于采集效率，可它昂贵的成本导致无法被其他公司所看重，游戏目前的娱乐方式也并不需要过高精度的表情支持

（右中图）MS可以很好地避免贴点给演员面部的不适感，但演员必须全程坐在椅子上，这也是《黑色洛城》中的过场动画里，演员脸上一采戏必须都是以站稳或者是端坐的状态下进行的原因

（右下图）2004年的《大逃亡》资料片《黑钱》中，McNamara就已经开始关注表情制作，他的这一思路也得到了SCE的支持







与同行公司招募中注重经验不同的是，Team Bondi特别喜欢招入刚毕业的“愣头青”。他们是一张白纸，但简单培训后即可胜任基础性工作。澳大利亚IT产业人才济济，而游戏开发几乎处于真空状态，因此只要一句“一毕业就可以投入AAA级游戏的开发，你一辈子都不会遇到的机遇与挑战”，就可以让大学生们热血沸腾。

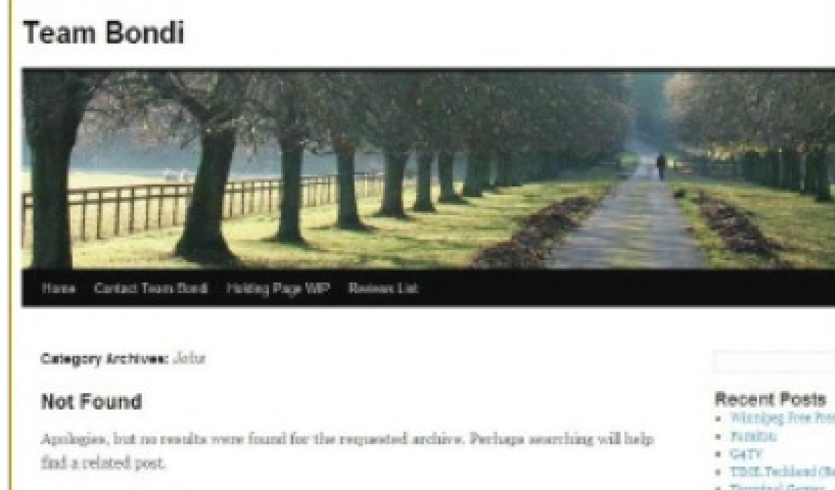
与那些“老油条”相比，新人容易在对未来的憧憬下玩命工作，独身生活状态对加班的抗拒程度也较低。虽然很快他们就会发现情况不对，甚至准备维权，可一切为时已晚，因为老板将他们一律都开除了。因为没有正规的劳动合同，他们甚至没有说理的地方，在卷铺盖走人时又在公司大门口看到一群等待重复循环的新面孔到来——这就是McNamara对“试用期=白用期”用工制度的成功运用，他为新人们创新性地发明了“初级毕业生”（Graduate Junior）这一职位，他们拿着比初级雇员（Junior Employee）还要低很多的薪水，被老板往死里用，在加薪、升职等许诺下玩命工作，熬不下去或出现反意就会被以各种理由开除了事。熬到转正的人在全勤且超时加班的情况下也只能拿到4.5万美元的年薪，这在悉尼讨生活可有点难哟。如果你实在Hold不住，老板也不怕进度延缓——《黑色洛城》最不缺的就是时间。

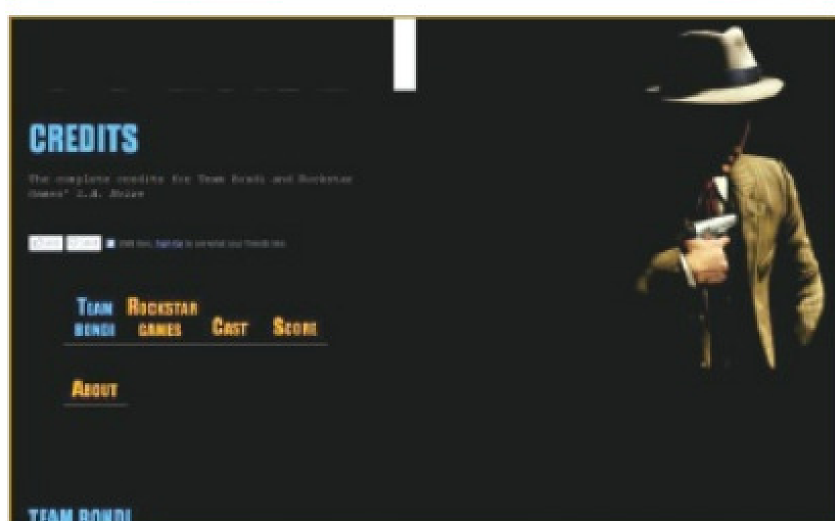
除了借鉴“血汗工厂”的既有经验，McNamara还有许多独到的创新，比如他将传销中的洗脑成功移植过来——“你们将要制作的是改变世界，被载入史册的史诗级冒险游戏”“为我们工作是你们的无上荣光”“游戏结束后每个被我认可的员工都有几十万美元的销售分红，享受带薪假期”……这些内幕直到公司关门才被陆续曝光，是不是也有老板洗脑的效果呢？甚至在薪资上，McNamara也暗地做手脚，一面宣布每年加薪，一面却在暗中降低底薪。对那些工作热情较高的员工，他低职高聘，让他们拿一样的钱，却在做更复杂的工作，还在精神上感觉到了优越感。对那些背地说坏话的高级员工，McNamara则以“高职低聘”进行打压。加班是游戏制作业的常态，McNamara的创新更加另无良老板们拍案叫绝：只有休息日晚间加班才有加班费，且只有在项目按时完成、得到上级通过的情况下才能领到。为了“按时”，员工们必须用周一至周五的休息时间免费工作，为了不让自己的加班费被克扣，又不敢对管理层有怨言。这样即使受不了，很多人也不愿意在项目完成前主动离职——不知McNamara是否阅读过《包身工》这篇著名的课文？

不论如何，McNamara已经失去了一切。十年如梦，倘若McNamara准备再次东山再起，他应该考虑每天都用表情捕捉技术扫描一下员工，看看写在他们脸上的是否依然是恐惧、彷徨、愤恨和疲劳。P

（左上图）《暴雨》制作人David Cage认为，MS技术的致命伤在于必须分开捕捉面部和身体，由于对面部表情的再现过于逼真，反而让依然低效率的身体动作采集在组合后给人严重的违和感
（左中图）已经空空如也的TB人员招募页面，半年前他们还在这里大肆蛊惑新人“一毕业就可以参与AAA级游戏开发，你还在等什么？”
（左下图）lanoirecredits.com，控诉TB无良管理的站点，由于害怕自己成为告密者而在同行业中遭到排挤，大多数人都选择了匿名发表











（右上图）IGN揭秘专题文章下的用户评论，目前已经有了16页，除了少数谩骂者而言，“McNamara是个热爱游戏，为玩家着想的制作人”这一观点得到了普遍认同，尽管好心最后办成了坏事
（右下图）《黑色洛城》500万的销量已经创造了奇迹，却根本无法让Rockstar回本，此番推出PC版的用意很明显，能赚一点是一点啊

爱丽斯——疯狂回归 Alice: Madness Returns**类型**动作**制作**Spicy Horse**发行**Electronic Arts**发售日**2011.6.14

《爱丽斯——疯狂回归》

八面玲珑，诚意满怀

要特别说明的是，《爱丽斯——疯狂回归》的难度不高并不表示这就是个低龄向游戏。这部游戏的流程很长，在这个单机内容通常只有几小时的年代，《疯狂回归》确实是一部简单但不简陋的作品。

■湖南 攻城学院兔老师

有一些女人会沉迷游戏——比如说我的同事某君，她可以在拿到任何一个Diablo Too游戏后每天持续作战14小时，可以在办公室连续一个学期沉迷《人人餐厅》；另一些女人则会痛恨游戏——比如我的朋友某君，她曾砸掉了某人的显示器，因为某人过于沉迷游戏而忽略了与她的交流；至于我的老婆，我很为她自豪——首先，她不会沉迷游戏，其次，她会在周末的晚上坐在我身后，看着我玩游戏——她甚至还尝试了一个游戏，叫做《爱丽斯——疯狂回归》。

《疯狂回归》是个很特别很讨巧的游戏。对较少接触此类游戏的消费群体而言，它有美妙的画面，较低的难度；而对前作的粉丝和喜欢黑暗氛围的家伙来说，这游戏的黑暗气息始终未曾减退；对中国玩家而言，它还有很多东西能让他们眼前一亮；而在欧美玩家眼里，这个游戏中出现了大量适合他们口味的"东方元素"。

《疯狂回归》又是一个塞进了不少诚意的游戏。它有20世纪末电脑游戏黄金时代时的标准长度，有简单但不简陋的游戏流程，有精心设计的场景（想想那些随便贴几个莫名其妙的汉字就自称包含东方元素的游戏和电影，想想那些把维京人LongBoat当成中国龙船由此大赞中国风的家伙吧！），甚至还包含了一堆在App Store上也许能卖出接近《疯狂回归》售价的小游戏。

要特别说明的是，《疯狂回归》的难度不高并不表示这就是个低龄向游戏。这部游戏的流程很长，长到你足够怀念起十多年前PS时代一个项目所需的人工、资金和周期，在这个单机内容通常只有几小时的年代，《疯狂回归》确实是一部简单但不简陋的作品。

《疯狂回归》堪称八面玲珑，诚意满怀。

疯狂的梦境

老婆曾经跟我一起看过很多游戏，也见识了许多游戏中的壮丽景色——比如《孤岛危机》中瞬间冻结的热带小岛、《孤岛危机2》中凌空而起的纽约中央公园、《克莱沃·巴克的耶利哥》中的被黑暗萦绕的苏美尔人神殿、《猎魔人》中水天一色的湖之女神小岛、《尘埃》中烟尘升腾的非洲荒原，甚至是《波斯王子——武者之心》中被时光扭曲的时光岛空中花园——这种情况下，她会赞叹一声"好美啊"，然后就接着要求分屏看韩剧。

《疯狂回归》是唯一的一个例外，无论老婆大人还是



对喜好前作黑暗风格的人来说，新的爱丽斯依旧是那个眼中透着疯狂与坚决的黑暗美神

我，都一致赞同这个游戏单凭风景就足够吸引人玩下去。得益于“疯狂梦境”的背景，制作组可以毫无顾忌地把各种元素掺和在一起，搭建各种超出常人想象的场景。从最开始漂浮在奇境（Wonderland）天空中的群山与骨牌，到遍布着铁轨、齿轮、铁水与蒸汽阀门的浮空城堡，到覆盖在浮冰之下的海底城镇，到纸香墨飞、辞赋漫天的东方场景，到飞旋于云层之上的扑克城堡，每次爱丽斯从昏暗的街头跃入梦境时，屏幕前的观看者都会期待这一次她将遭遇怎样华丽的场景。尽管《疯狂回归》的技术水准称不上是最出色的，但单凭美工的丰富想象力，这部游戏就足以扳回一城——也许别的游戏能做出个别极其壮丽的场景，但很少有游戏能像《疯狂回归》一样，用目不暇接的疯狂美景将人淹没。

麻辣马的关卡设计师也没有浪费这些风格各异却同样美不胜收的场景，他们依据不同场景的特色设计了各式各样的机关。在序章的群山中，爱丽斯要面对的是从地下喷涌而出的沥青；在纯机械的浮空城堡里，爱丽斯要穿越铁水、锻压机与蒸汽阀门构成的机关；在海底城市，爱丽斯要用“锤你马”（Hobby Horse，用来锤敌人的木马自然就是“锤你马”咯）敲开厚重的冰层与玻璃罐，追击四处躲藏的章鱼君；在空中漂浮着《念奴娇·赤壁怀古》的神秘东方，爱丽斯频繁地穿越于诗卷、麻将牌与青花瓷间；在进入红心皇后的城堡前，自动拼接成空中走廊的“扑克牌之路”堪称令人震撼。

文化的对接

除了场景设计与关卡设计外，麻辣马在文化元素上也下了不少功夫，这一点，表现得最明显的莫过于东方梦境这个章节。

作为有中国背景的制作组，麻辣马在游戏中添加各种中国元素的心态是不难理解的。在游戏初期的浮空群山中，就有大量的骨牌飘浮于空中，大摇大摆地暗示着游戏中将有中国元素出现。而在后期的神秘东方章节里，中国元素几乎来了个大井喷：青花瓷花瓶与石雕的龙虎点缀着群山，诗卷、折扇、麻将、中式长廊与家具构成了爱丽斯前进的道路，音乐游戏换上了标注“宫商角徵羽”的编钟，就连启动机关用的锁链都做成了鱼形玉饰嘴里叼着的玉环。中国风味最浓的部分是这个章节的小游戏——麻辣马把这个章节的小游戏做成了皮影戏的形式，这可是大部分国产游戏都没敢尝试的东西。

但《疯狂回归》并不是要面向中国市场的，虽然中国的玩家基本都会对上面那堆东西产生共鸣，但欧美玩家则未必。为了同时讨巧欧美玩家，麻辣马不得不去包装这些中

（左上图）华丽的浮空城堡，蒸汽朋克的爱好者燃了没？
（左中图）简单的战斗意味着把更多的时间花在探索和看风景上，也许这正是麻辣马的目的？
（左下图）即使是红心女王城堡这样扭曲的场景也依然有别致的美感
（右上图）逃离了阴暗的街头，踏入奇异境的第一眼感觉就是惊艳
（右下图）扑克浮空城是游戏中最华丽的场景，好吧，场景之一











国元素，加入了日本风味，于是我们看到了许多流着血泪的女性雕塑（她们毫无例外都是日式和风造型），看到了佩戴日式鬼怪面具的黄蜂幕府武士（这要不是日本来的就真见鬼了），看到了做成般若（日本传说中的鬼怪）造型的石雕。这么一来，《疯狂回归》里的中国元素变成了欧美玩家更熟悉的所谓“东方元素”。

简单不简陋

《疯狂回归》的讨巧之处还表现在游戏的低难度上。有个公认的事实，就是大部分动作游戏对新手而言都是很不友好的，例如《波斯王子——时之沙》三部曲就因为跳跃的难度而被称作“波斯猴子”或“体操王子”，日式的动作游戏（例如“忍龙”）干脆就被某些玩家叫做“反人类”。《疯狂回归》为了保持对新手群体的友好降低了难度。爱丽斯能够三段跳、能够在空中瞬移冲刺、能够跳跃接浮空，在游戏的每个阶段几乎都有如何继续前进的提示，还有一套特别的装束可以直接看到隐形的道路与平台。在这样爆棚的友好度下，爱丽斯虽然还是有摔死的可能，但摔死的频率已经相当之低了。

为了提升游戏的友好度，《疯狂回归》的战斗难度也被降到了相当低的境界。只要会按闪避键，并留神游戏里的提示，大部分战斗都能轻松愉快地搞定，甚至说闭着眼睛都能打也不为过。然而麻辣马在这方面做得有点矫枉过正，连前作中丰富的武器设定都被大刀阔斧砍得泪流满面。

在前作《美国人·麦克基的爱丽斯》（American McGee′s Alice Weapon）中，爱丽斯的武器花样繁多，包括斩首刀（Vorpal Blade，爱丽斯故事里的原创武器，可以近战或用于投掷）、扑克牌（Playing Cards，可以当做飞刀投掷的扑克牌）、恶魔骰（Demon Dice，根据投骰子的结果随机召唤不同种类的恶魔）、定时钟（Deadtime Watch，让时间暂停从而定住敌人的钟表）、玩具枪（Blunderbuss，消耗所有意志力进行攻击的强力武器）、门球棍（Croquet Mallet，可以当锤子用也能放电）、小丑炸弹（Jackbomb，可以作为手雷或是喷火器使用）、冰魔杖（IceWand，发动冰雾攻击或是制造防御的冰墙）、龙眼杖（Jabberwock′s Eye Staff，故事中反派妖龙的眼睛做成的武器，可以扮演光束炮或火箭炮）、抓子棋（Jacks，抓子游戏Jacks Game用，飞行攻击道具）。《疯狂回归》把这些武器简化成了6种——用来快速近战的斩首刀、用来重击破防的锤你马、高速度低伤害的胡椒机枪（Pepper Grinder）、大范围轰击用的茶壶炮（Teapot Cannon）、只有反弹远程攻击功能的雨伞，以及外表很萌



（左上图）青花瓷山脉，这是你梦中的东方吗？
（左下图）皮影戏小游戏是我见过的最有东方韵味的游戏
（右上图）前作中丰富的武器库被简化成这个样子
（右中图）这样的巨型“Boss”其实是来卖萌的
（右下图）这样的性感女郎大腿舞你感觉如何了啊









的定时兔子炸弹。虽然简化后的武器更容易掌握，但不可否认，还是前作中的多种武器更有趣啊。

黑暗的大餐

到目前为止，我所说的都还是《疯狂回归》中最亲善友好的那些部分——梦幻般的场景设计、四处讨巧的文化元素、友好度爆棚的关卡流程和战斗。然而《疯狂回归》绝非只是一个卖萌的游戏，回想一下前作吧，我们喜欢的可不只是这些东西。

在前期和中期，这个游戏的黑暗调调可谓无处不在——比如说奇异的海底小镇，相信所有人都会注意到那儿露着内脏的冰冻鸟尸，堆积如山的居民尸体（鱼虾，嗯……）；再比如说美妙的神秘东方，流着血泪的女体/母螳螂雕塑在那里四处可见，蜂巢状的障碍墙更是能让密集恐惧症患者抓狂。而到了后期，这个游戏更是不再遮掩自己的黑暗倾向。红心女王（Red Queen）的城堡里到处都是干尸状的雕塑，到处都是蠕动着的血肉和脏器。玩偶屋的黑暗氛围到达了病态的程度。友好状态的玩具娃娃们被切开了头盖骨，被缝合线强行拉开了眼睑封住了嘴唇，被开颅钻穿过整个头部；作为敌人和场景出现的玩具娃娃被挖去了双眼，肢体不全，空洞地张着大嘴；最病态的莫过于这个章节中的装饰，被剔除了下半身血肉的鸟类标本，被融化的蜡凝固在张口瞬间的玩偶，被当做沙发扶手、钟摆和桌腿的手臂与双腿，障碍墙上无声哀嚎着的玩偶的面孔……

听说有人会无法接受这样的病态内容，但对喜好前作黑暗风格的人来说，新的爱丽斯依旧是那个眼中透着疯狂与坚决的黑暗美神。而且，难道真的有人不喜欢这样黑暗的爱丽斯吗？我很怀疑！

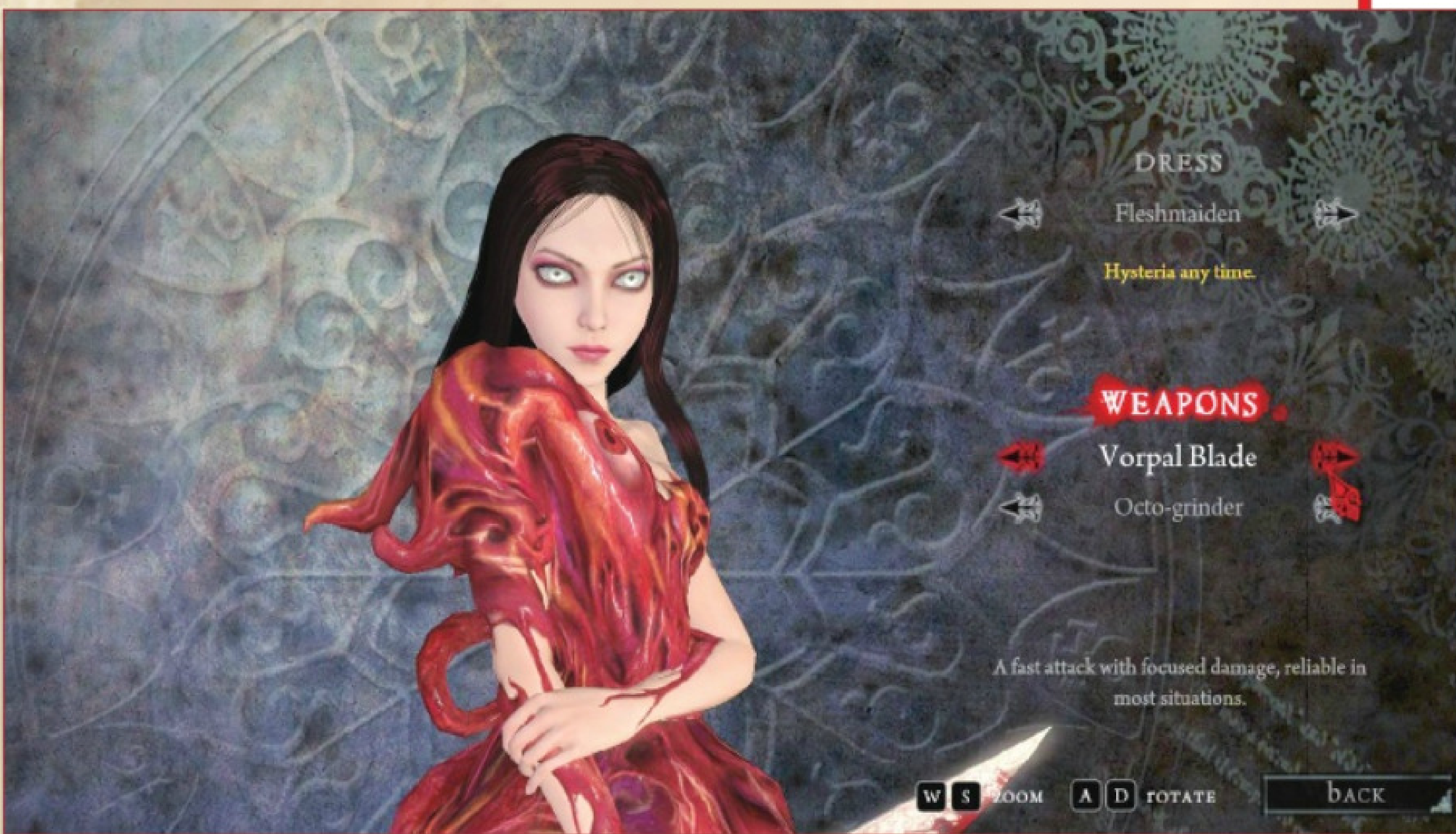
附赠的诚意

最后，我还要专门提一下《疯狂回归》里的小游戏——拼图、横版驾船射击、横版皮影戏过关、类似赛车的滑道游戏、吃蛋糕后的巨人化碾压，以及人头乱滚游戏（玩过的人肯定印象深刻……），一共6种，品质尚可，人民群众的反映也都不错。

我不打算详谈这些小游戏的内容，只是想说：首先，去App Store上买6个同类小游戏花的钱应该不会比买《疯狂回归》花的钱少；其次，几乎是同档期上市的《猎魔人2——国王刺客》里也塞了很多小游戏，但引来的却是不怎么好的评价。小游戏代表不了这个游戏的全部，但即使抛开感情因素，也不去比较这两款游戏的策划的能力，《疯狂回归》这么多丰富内容带来的诚意也足见一斑了。P

（左上图）有人认为红心女王的城堡十分扭曲，但是他们在进入下一个场景后就更悲催了，看看图中这些无声地嚎叫着的面孔吧
（左中图）音乐小游戏所使用的人头管风琴，好吧，这算是玩偶屋里最不扭曲的东西了
（左下图）人头滚滚的游戏……玩过的都知道这是做什么……
（右上图）血肉女仆装，看着泛白的瞳仁，这个游戏的阴暗调调已经很明显了
（右下图）“伤害加倍”“近战吸血”的DLC装备降低了游戏难度











黑暗恐怖之映射

崩坏的奇境

和路易斯·卡洛尔（Lewis Carroll）的原著不同，而和前作一脉相承，《疯狂回归》中的爱丽斯身上的风格化更加强烈了，她长大了，拥有了更多的个人情感。无论愤怒还是恐惧，这种情感最终都会映射到她的头脑中去，形成了她的"里世界"。



没有毫无来由的爱恨纠结，爱丽斯在精神诊疗所看到的大部分物品都变成了奇境中的怪物

■天津 半神巫妖

说白了，爱丽斯的奇境其实是她自己的幻想世界，这世界中的种种光陆离奇不是简单的幻想，是爱丽斯结合了自己在现实中遇到的种种真实情景，扭曲化的表现。游戏中，现实里的爱丽斯一开始就纠结于父母和妹妹的死亡，她本人失去了关于害死他们的那场大火的记忆，负责对她进行心理治疗的医生又一直灌输着是她自己不小心点燃了大火这个"事实"。当然我们最后知道，放火的其实就是这个医生，目的就是为了得到并控制爱丽斯，甚至打算把她卖到妓院。

地狱火车

失去记忆、加之医生邪恶思想的灌输，爱丽斯的奇境是崩坏的，其中的怪物也远比前作要诡异凶残。爱丽斯的最终任务是找寻失去的记忆、拯救自己的奇境。找寻记忆很好解释，那就是寻找真凶，拯救奇境就是一条暗线了，那就是和医生邪恶的精神治疗相对抗——拯救奇境其实就是拯救自己的精神，如果爱丽斯的奇境被毁了，爱丽斯也就真的疯了。

好吧，又是梦、精神世界，这样的题材在电影里可真不少，近一些的《美少女特工队》（Sucker Punch）和《盗梦空间》不都是这样吗？它们展示的都是人的幻想世界中对现实的映射。American McGee也是用隐晦的手法去描绘扭曲的奇境，来表现现实中爱丽斯的种种遭遇和心境。

在《疯狂回归》中，奇境中首先出现的最大威胁是那辆地狱火车，这辆由三月兔和睡鼠制造的火车目的就是撞毁爱丽斯的精神世界。从火车的设计上就可以看出些端倪：车身看上去多像一排排着火的房子啊，爱丽斯最大的心结——害死亲人的那场大火——映射在这里。

即使是爱丽斯本人，在游戏中也有了不同前作的表现，黑色的长发、哥特式的装束以及进入疯狂状态黑白画面后的血腥长裙，都让爱丽斯变得不仅邪恶而且恐怖。这种装束的设计绝非偶然，完全是用来反映爱丽斯内心的深深自责。也就是说，黑暗恐怖的奇境，是爱丽斯误认自己害死了双亲后对自己的心理定位，是一种罪恶感的黑暗映射。

游戏中机关的设计大多和火焰、蒸汽有关。这种艺术上的元素靠拢无时无刻不在提醒你爱丽斯在现实中的种种境遇。而与有玩偶头颅的怪物的搏斗其实是在暗示爱丽斯在与被当成玩偶的命运的斗争。这一点在最后的最大敌人：玩偶

制作人身上也有所体现，邪恶的医生不就是为了把这些无辜的孩子当做玩偶一样把玩、控制才烧死了爱丽斯的家人么？

二重折叠映射

游戏过程中还有另外一些经典体现。首先，游戏开始爱丽斯被一个老婆婆领上了屋顶，老婆婆一转身突然变成了可怕的怪物——她是爱丽斯在之前精神病院的护士的化身。爱丽斯那里治疗了10年，她对护士的恐惧造就了这个里世界中的怪物。

爱丽斯在港口醒来后，看到了墙上和吃鱼有关的海报后感到了饥饿，这直接导致再次昏倒后在奇境中遇到歌舞秀之旅，以及在途中遇到各种和鱼有关的食物。所谓日有所思，夜有所梦，在穿越深海参加舞会时遇到的种种——螃蟹怪物、任务等，都是现实中港口之旅的潜意识。用菜刀和胡椒面攻击鱼类则是试图战胜饥饿感的表现。

American McGee在奇境里采用了“二重折叠映射”——奇境中的场景是由现实中的两重景象映射而成，一是始终不变的寻找失火真凶和对抗精神入侵的主线，这条线决定了爱丽斯在奇境中的任务都和那场大火有关；二是每次进入奇境前所遇到的一些景象，这些景象决定了奇境中遇到的具体场景。二重景象叠在一起映射在爱丽斯的头脑中，形成了每次奇境中遇到的各不相同的各种诡异事件。

当爱丽斯醒来后发现酒吧被烧毁，以及出门坐马车等情节，也直接导致了在下面的奇境之旅中遇到更多和火有关的场景。中国风的村庄中大火烧过的痕迹、手持武士刀的蝗虫等都是如此映射而来。爱丽斯从警察局出来后进入的奇境则是对秩序的映射：警察们机械的形象直接导致了扑克牌的诞生。手持镰刀的怪物、迷宫及国际象棋都是和警察局有关的心理暗示，这里包含了对强权、规则的心理感受的反映。

到最后，爱丽斯在现实中被关进隔离室并剃了光头，直接反映在下面的奇境中就是玩偶娃娃的景象；从隔离室逃出的一幕则演变成巨大房屋间的跳跃、逃跑；各种娃娃头则代表隔离室中那些失去自我意识的“病人”。至于最后遇到的玩偶制造者，就完全是邪恶医生的化身了。

游戏在结尾处还是留下了伏笔，经过如此恐怖一段精神旅行的爱丽斯，到底有没有被愤怒蒙蔽了头脑、失去自我呢？她下一步又该何去何从呢？看来续作仍旧可以期待。

《疯狂回归》是一款集丰富的想象力和天马行空的美术风格于一身的作品，它一直在于无声处体现自己的内涵。静下心来，细细在奇境中的每个奇幻场景中品味，你可以琢磨透每个迷题和怪物的心理学由来。这是游戏带给我们的另一种独特体验。P

（左上图）火焰和血映射出现实中的恐怖已经开始破坏原本美好的奇境世界了
（左中图）未崩坏的奇境仍是一片春意盎然，隐喻着爱丽斯其实并没有什么精神问题
（左下图）有眼睛的壶和扭曲的玩偶对应着现实中邪恶医生的觊觎和受害者们的无助。跳出奇境，在现实中邪恶医生的所作所为其实不就是用精神治疗的方法去造就一个个无意识的精神奴隶么？所以American McGee才让他以玩偶制作者的形象出现在奇境里，最终找到真相的爱丽斯也惩罚了这个坏人，结束了整个游戏





（左上图）二重景象叠在一起映射在爱丽斯的头脑中，形成了每次奇境中遇到的各不相同的景象
（左下图）歌斯底里后的纯粹美术风格是对爱丽斯内心深深自责的一种表现形式







永远的毁灭公爵Duke Nukem Forever**类型**射击**制作**3D Realms/Gearbox Software**发行**2K Games**发售日**2011.6.14

“我是如何停止忧虑并试图爱上《永远的毁灭公爵》的”

DNF，一个传奇的结束

从1997年到2011年，在这里我就不再将广大人民群众都捻熟于心的《永远的毁灭公爵》的跳票史再翻出来复述一遍了。本文主要讲述了DNF如何从一个上古时代的FPS演变成现代意义的打枪游戏，以及，我们为什么不喜欢它。

■湖北 Tiberium

好吧，忘记本文这个有点长的副标题。这不过是个一厢情愿的情感表达，尽管我在游戏中一直试图说服自己爱上《永远的毁灭公爵》，但事实上我做不到。我一度认为，延续如此之久开发出来的DNF会作为一个古典FPS的活化石受到顶礼膜拜，至少也会让玩家脱离脚本驱动换换口味，可情况要复杂得多。DNF里有对古典范式的继承，也有扬弃，这对游戏性造成了不利的影响，更要命的是它和新派FPS元素的互动也显得不伦不类……

古典公爵赶时髦

很多年以后，面对外星猪头人，公爵将会想起，他第一次车翻外星Boss的那个遥远的雷雨夜晚。当年的“毁灭公爵”是时髦冠军，没有其它打枪游戏看起来比它更酷。过了15年，当年那些打枪游戏早就没了，公司也倒闭了，没倒闭的公司创始人及主程序都造火箭去了。“哼哼！”毁灭公爵自言自语道，“现在谁还能与我对刷时髦值？”

于是我们在一开场就看到了毁灭公爵做出了极端儿童不宜的场面……呃，也不是那么儿童不宜，我觉得每一个男性在学会独立上厕所后就已经看习惯了，况且也没有露点。虽然旁边凄凄惨惨的灯光照耀下，让人有点像厕所还没装好装修公司就卷钱跑路的感觉，但比起现在的大家喜闻乐见的新派FPS，各种可互动物体还是会让玩家发出兴奋的淫笑——直到他们去跟座便器里的那个东西互动，或终于看到了第一面镜子，突然发现这镜中的毁灭公爵造型粗糙、动作别扭，十分坑爹为止。

这是个做了15年的游戏，画面相当于2005年的平均水平，但为了这个传奇最终结束于2012之前，我们都能忍，况且到处都是的互动物体做得也算有趣，算是对糙建模和贴图进行弥补。而且他是毁灭公爵嘛，纯爷们糙就糙了！

公爵第一个狂刷时髦值的地方无疑是那块黑板——这是新潮打枪游戏不会有耐心做的东西，你可以用鼠标在上面随便涂鸦，还可以换颜色，特别是旁边的路人指挥官还会连连发出“虽然不是太明白但看起来好厉害的样子”的赞叹（这是如实翻译，并没有夸大）。当然，既然有这么方便的设定，我们看到有强者在上面画出了十分鬼畜的东西来……

可时髦不能当饭吃。想必这时你已经手痒了并且如吃了兴奋剂一样两眼冒火大喊“枪在哪里？！怪物在哪里？！我要把他们轰至渣呀口桀口桀”这种毫无新意的老套发言，但



如果您英文不太好，我可以解释一下公爵手里举着的这句话，它的意思其实是：“抱歉，我已经Out了……”

是你只要拐过这个弯，再拐十七八个弯就能见到游戏里第一个怪物了。如果有那种老不死的玩家在玩过了初版《毁灭公爵》并在打枪游戏的潮流中幸存到现在的话，他肯定能看出来这DNF第一关便是原版的最后一关。你操作毁灭公爵冲出房间，然后拿起原版游戏里最劲的一把大枪，在一个毫无难度的竞技场把那个看起来很像但实际上不是Boss的怪物放风筝放到死，试问这又有何难度了？挖哈哈哈，这便是难不倒我，难不倒我呀！

这一通瞎打之后你会发现，像任何一个现在的打枪游戏那样，公爵有了自动恢复的血条。不过跟CoD之流一被打中就满眼番茄酱的血条不同，公爵的血条有一个名目，唤作Ego，最为信达雅的翻译显然就是“时髦值”了。公爵被击中，时髦值下降；公爵在枪林弹雨中闲庭信步，髦值又唰唰地升上来了……想想就带感呀！公爵的时髦值还可以升得更高，在后面的关卡中，公爵路过自家健身房，通过健身，公爵的时髦值上升到了一个更高的阶段。在接下来的游戏中，公爵上升时髦值的方法还包括看黄图，等等等等……

“为什么只能带两把枪？！”

回到剧情主线上来。当公爵用一个段末技一脚将怪物的眼球踢出体育场后，镜头一转，原来这是公爵坐在自家里，用一个看起来很像但实际上不是Xbox 360的手柄玩他自己为主角的游戏。公爵目前要做的，是去参加一个专门为他做的脱口秀节目。公爵习惯性地望了望窗外已经停在拉斯维加斯很多年没动弹的外星飞船，下面的事情你们都知道了。

略过一长串没有实际作用的剧情，我们直接开打。等到玩家终于能手握钢枪而不是赤手空拳面对猪头人时，想必你会泪流满面头顶青天狂喜乱舞。然则下一刻你又会发出痛彻心肺的哀嚎：“为什么只能带两把枪？！”

我想听到这种怒吼的制作人和关卡设计师脸上都会显露出迷迷糊糊的表情。“带两把枪不是业内规范么？”没错。自从打枪游戏进入了战场，身背两把枪而不是一整个军火库就成了新派FPS的原则之一。这样玩家对战术的考虑会更周全，游戏的技术性会更高、更富有乐趣，Blah Blah Blah……但问题在于，公爵不是个新派FPS。他仍是个纯爷们系的一人挑世界的打枪游戏。或者我们可以放过形而上学，单讲实际情况，就会发现DNF的武器设计有那种明显没经过仔细推敲，只是策划和关卡师按他们的习惯想到什么就往里面扔什么的感觉。只说一点：因为有无限补给的武器箱，于是习惯性地，我们可以很容易地拿着远程大威力还带跟踪的火箭筒，搭配广大人民群众喜闻乐见的喷子打满全场。我几乎都可以看到玩家淫笑着对冲过来的外星人说：“唔喔！好猪

（左上图）对初代最后一关的致敬
（左中图）EDF都是一帮死跑龙套的，因为他们最后都死了……
（左下图）这个健身房是公爵用来刷时髦值用的











（右上图）我们等了多久？看看《PC Gamer》杂志的封面就知道了……
（右下图）路人指挥官：“虽然不是很明白，但是看起来好厉害。”

头人不来一发么！”

这些关卡，早就过时了

就打枪的部分而言，公爵好歹达到了新潮FPS的及格线。但作为一个15年的产品，很多时候我几乎忘掉了这是个2011年的游戏，而是2001年的——为什么公爵要跳箱子啊！缩小了各种跳障碍是闹哪样啊！你是公爵不是马里奥大叔啊！你的武器是霰弹枪不是火球术啊！前面没有蘑菇给你吃啊！我为什么要操纵公爵在各种小轨道里钻来钻去啊！

群众经常会玩“使召命唤”和“光环”玩得太High，忘掉在很久以前（大概10年前吧）FPS有个分支流派（一度还是主流）叫做探索解谜类。我们习惯了排里的军士在你前面冲你大喊“还在磨蹭啥呢，赶紧去把那个据点/机枪点端掉”，早就忘记了好像大概似乎可能有那么一种FPS是需要你自己找路的，而且找到了路会很有成就感。好吧我说的其实是《半衰期2》，它在探索解谜类FPS上达到了一个高峰，至今无人能超越。DNF做成这样牵扯到大量寻路和利用仅有的可怜动作越过障碍的游戏，我可以理解为这是漫长制作过程中留下的遗产。如果这个游戏跟《半衰期2》同期发售，那么它是相当合时宜的。但是到了现在这样一个追求单位时间内感官刺激最大化和脚本轰炸的年代，大概玩家，甚至FPS的老玩家们都再没有耐心慢腾腾地寻路和跳跃了。

即使你可以接受解谜成分，DNF的关卡设计跟“阀门”也有根本差别——他们弄了太多莫名其妙的场景和熟练玩家一看便知的低等寻路谜题。更大的问题出在大量的障碍跳跃部分，那些一看便知的谜题需要你小心翼翼、集中精力反复尝试才能通过。我们可以很明白地看出设计师的思路，但是我不得不同情地对那些大约在五六年前就弄出这些东西的关卡设计师说：“辛苦你了，但你的努力没有意义。”

那么，我们可以来为DNF下一个结论了。说到底它的问题只有一个：它拖得时间太长了。如果这是10年前发行的作品，凭借它一贯的恶趣味，至少也能算上B级片里的准神作。可逝者如斯夫，我们在其中看到了太多FPS历史发展留下来的痕迹，但比起那些FPS历史上的丰碑，它在每个细节上都不算高明。不管你论及这款游戏中的枪械、驾驶关还是跳障碍，在引起老玩家对FPS历史的怀念后，又必然因为游戏性上的毛躁让你对它热爱不起来。

Randy Pitchford最近在设想开发新的“毁灭公爵”主题游戏了。DNF对他来说是个心病，是个必须去实现的心愿，现在他已经做到——把3D Realms支离破碎的源代码整合起来，还能正经地在多平台发行。

但这意味着一个传奇的结束，如是而已。



（左上图）还来不及吐槽这室外画面，我就不得不忙于控制轻飘飘的纸片车
（左下图）你曾期待过的那些东西慢慢都有了，但时光已经回不到十几年前……



（右上图）这真的不是抄袭《半衰期2》么？嗯，等等，考虑到开发周期，也没准是《半衰期2》抄袭了DNF的呀！
（右中图）另外一个看上去很像但实际上不是Boss的家伙
（右下图）万能弹药箱是破坏游戏战术的罪魁祸首之一，虽然这在早期FPS里并不少见







“毁灭公爵代表了90年代的游戏文化”

DNF，一个经典的过时

这并不是一款骂完就可以扔到一边甚至碎碟泄愤的游戏，我还是用各种高压手段强迫自己，顶着油腻的引擎、恶心的3D眩晕感以及无比难耐的夜视镜画面打通了这款游戏。我感到的不仅是愤怒，还有伤心。

■北京 智力假腿

抛开所有已经被说滥了的缺点槽点笑点萌点恶搞点，这游戏里还是有些让我能开心一小下的东西。操纵着衣着暴露的厚皮主人公在物理感十足的场景里上蹿下跳，将扑面而来的猪头怪兽断手断脚，恍惚间似乎回到了当年打CS玩《英雄萨姆》的岁月，或者更早一些的《雷神之锤》和《毁灭战士》的时代。IGN给DNF打出了5.5的“高分”，我仍然认为这分太高了，一定有经济成分在里面，但其中一条评分理由说得没错：“毁灭公爵（注意不是指DNF）代表了90年代的游戏文化”。

复古的东西并非不能生存，就像Beatles永远都是经典，但我们怀念他们的歌而不是他们演唱时的麦克风



“90年代游戏文化”

都是从那个年代过来的人，让我说什么是上世纪90年代的游戏文化，我其实答不上来，但我脑海中大致会浮现一些老旧的画面，比如几个伙伴围在电脑前全神贯注地看着别人在游戏中浴血厮杀；比如大学室友在网吧里费半天劲联上了局域网，几个人噔噔噔跳进地图持枪互扫；比如对着《古墓丽影》里糙到不能再糙的砖头墙耗了一天，饭都忘记吃。不知道什么游戏的内涵要素、什么游戏的技术细节，这些再凡俗不过的场景就是我能理解的90年代游戏文化。

那时候的游戏，没有支持DX11的细腻画面，没有刀刀到肉、枪枪进身的打击感，更没有花里胡哨的游戏周边和无穷无尽的资料片、DLC，游戏就是游戏，为娱乐而生。就像80年代过来的人怀念跳房子、拍纸蛙，90年代的玩家直到今天谈起当年的游戏仍是津津乐道，仿佛现在这些画面精美、体积巨大却无法让人沉迷超过两小时的游戏都是渣。对这一类玩家来说，游戏本身的内涵元素无关紧要，重要的只是娱乐性和一起玩的伙伴。所以当今有些化石级游戏正是以这样的方式在它们的拥趸中生存着，比如《俄罗斯方块》《超级马里奥》，还有追求复古元素获得成功也吸引了不少新玩家的，比如《植物大战僵尸》《超级食肉男孩》。那么“90年代游戏文化”的精神继承者到底上辈子造了什么孽，如今落到这步田地？

90年代是FPS的黄金年代，从早期简陋的DOS界面到晚期成熟的OpenGL，涌现了无数优秀到呱呱乱叫的FPS。那时的FPS画面都不好，人物棱角分明，剧情也乏善可陈、毫无悬念，一路射射杀杀换弹夹，唱着歌跑到终点就能通关。可那不是玩家在乎的东西，那时的FPS，必须一起玩才过瘾。历数当年名满江湖的作品，多人部分无一不是简洁明快、紧张刺激。DNF里表现差劲的画面、没有后坐力的连发火箭筒（请注意这玩意用当今的眼光来看是多么不可思议）、毫无手感可言的射击准星、走路像漂移的猪头怪物，还有奇趣的变大/变小机器等等，是让我们回忆起了些许当年的玩意，仿佛又套着旧T恤、穿着塑料拖，坐在网吧脏不溜秋的椅子上，高喊着：“再来一局！”

如果DNF的意义仅仅是让我们怀念旧时旧友，那我想说，它把这一快乐而略带感伤的过程变得痛苦而艰辛。DNF

的单机流程枯燥无味，它的剧情等于没有，它加入了跳台阶的解谜元素，可恶而可笑的是类似这样的谜题不在少数，贯穿整个游戏，中间只是零星夹杂些许让人肾上腺素往胃里淌的战斗。

好吧这只是单机部分，联机呢？是不错——缩小射线枪、连发火箭筒、以奇异弧线飞出去的C4炸药，子弹打光了还能上拳头，在把对手干掉这件事上我们有很多选择，90年代FPS特有的刺激和混乱风潮仿佛在DNF的多人模式里抬了头。可是当一样东西的优点所占比例小到一定程度的时候，这种优点就变成了一种问题。你说DNF算一款完整的垃圾游戏吗？不！它的联机部分还挺好玩的呢！但如果制作者希望靠这几百MB大的多人部分拯救冗长而令人作呕的5GB单机关卡，那你不如做成网游算了！

剩下的真正的闪光点

在抹黑种种技术缺陷和设计上的槽点后，再抛开画蛇添足的单机部分，无视毫无意义的成就系统，DNF剩下的那点东西才是游戏真正的闪光点。“毁灭公爵”历来欢乐搞笑，我们看到这些玩意仍存在于DNF里。开场就是对着小便池嘘嘘、对着白板涂鸦；回到住宅还有两个妹子俯身于你两腿之间干着莫名的勾当；去外星人巢穴一看，哇，正挂倒挂的都是性感MM，走近看还会被射一脸不明物质；还有福利关卡夜总会，里面有好多PLMM送上特别服务；游戏里的赌博机可以玩，台球可以打，杠铃可以举，通关后的陈列模式还送黑丝女仆……哦耶！简直太搞笑了，搞笑到我们都笑不出来。

幽默与恶俗只有一线之隔，DNF显然迈过去不知道多少步了。如果一个游戏要靠这些来吸引玩家，不得不说真是骨骼精奇，而不幸的是，DNF也只有这些能吸引我们。在如此多的恶俗元素背后，本应成为亮点的有点技术含量的幽默元素黯然失色。比如士兵们找到“光环”里士官长的盔甲时，公爵说：“这是娘们用的玩意！”这是个不错的恶搞，合格的笑点，可我不是为了寥寥几个笑话来玩游戏的。

复古的东西并非不能生存，就像Beatles永远都是经典，但我们怀念他们的歌而不是他们演唱时的麦克风。DNF学来了90年代FPS的渣画质、烂手感、粗放的设计观念和无味的剧情设计，却没继承简洁明快、娱乐至上的90年代精神。DNF延续了形式上要有笑点的传统，却用无数烂笑话淹没了为数不多的好笑话。通关之后我想到了DNF里公爵照镜子时的一句台词：“Who′s the handsome evil?”字面翻译过来是：“这个酷毙的恶魔是谁？”但我更愿意用我自己的翻译：“这是什么扯淡玩意儿？”



（左上图）多人游戏里满地的公爵仿佛真的把我们带回了90年代
（左下图）“动力盔甲是给娘们用的！”DNF剩下的那点东西才是游戏真正的闪光点

（右上图）这熊孩子是从日和里客串出来的么？
（右中图）再说一次，这小玩具车会开得让你想摔键盘
（右下图）外星人Boss，此处的3个马赛克成为宣传视频里的笑点









Mount & Blade With Fire and Sword

骑马与砍杀——火与剑

■骑马与砍杀中文站 god-dog、gvmaomi、muyiboy

为什么要玩这款游戏

“火与剑”是《骑马与砍杀》的第二代资料片，在它发行前即以全新的特色吸引了不少玩家的注意。其全新特点包括有：游戏有一个根据诺贝尔奖得主亨利克·显克维奇小说的故事改编的剧情主线；新的国家和新的武器——诸如手枪、滑膛枪、榴弹以及其他更先进的武器装备；完全自定义军队——玩家可以亲手给部下配置装备；额外任务类型，新增的丰富多彩的阵营，同时也带来了更多的勾心斗角、阴谋诡计，新世界中可以有无数更神奇的冒险；新的经济系统，它包括了村庄、城镇建设，银行业系统，新的贸易选择，玩家将会有贷款集资的机会，以钱生钱，还能组织经营大商队；多重结局将会让玩家惊喜不已，也可以增加游戏可玩度；高还原度的历史内容。这些“火与剑”的全新特色无疑让众多玩家眼前一亮，让大家看到了一个全新的《骑马与砍杀》。

精品 总评 8.6

制作	Taleworlds
发行	Paradox
类型	战略/动作角色扮演
语种	英文

项目	分数
游戏性 Gameplay	8.6
上手精通 Difficulty	8.6
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	7.8
创新 Creativity	8.2
剧情 Story	9.2

《骑马与砍杀——火与剑》的背景设定为17世纪中叶沙俄危机时期。它是“战团”的续作，并在之战斗系统上增加了火器，促使玩家改进在过去已然完美的战术。战役的架构基本来自历史上的军事策略，而你无论作为一名佣兵还是五大势力之一，都必须在踏上征程前适应这一切。你在游戏中的每一个举动、每一场战斗，都可能导致不同的结局。

“火与剑”共有三条主线剧情，分别以波兰、沙俄、哥萨克三个势力为中心进行。在波兰剧情中，玩家要为了波兰，团结贵族们，抵抗如洪水般袭来的敌人，并将波兰带上繁荣富强之路。在沙俄剧情中，玩家要探索伪德米特里的秘密，获得强有力的支持，并以沙皇皇位为目标进行奋斗。在哥萨克剧情中，玩家要追寻传说中神奇的黑杖，获得它并带领哥萨克人民反抗强敌，走向自由。

每条主线的剧情都很不错，剧情中总有些意想不到的转折、分支和结局。详细的情节描述可以使玩家了解到不少当时的历史文化背景，建议大家能够仔细深入游戏，去体验一下《骑马与砍杀》史上最出色的剧情。

“火与剑”里火枪的出现，使得游戏难度相比上一个资料片“战团”提高了一些。玩家们不能再像“战团”那样搞个人英雄主义，而要依靠自己的部队，进行更好的战场指挥，这样才能赢得一场战斗的胜利。不过，有了主线剧情的指引，也使得游戏上手变的更容易了一些。玩家只需做好相应的发展，即可按照剧情指引进行游戏。

“火与剑”整体可以分三个阶段：初期发展阶段、主线任务阶段、后期统一阶段，下面简单介绍下这三个阶段的一些心得技巧。

初期发展阶段

初期就是要发展足够的实力去触发并进行主线任务。触发主线任务的条件是与目标阵营关系达到10+。增加关系的方法有两种，一是做任务，二是对目前阵营统治者效忠。建议还是在声望达到150+时向统治者效忠来触发主线任务吧，效忠可以获得封地，而关系高没什么用，但声望高可以增加部队人数上限，还能获得更多封地。



“火与剑”里火枪的出现，使得近战冲锋非常危险，且兵力也非常重要，所以建议玩家初期以火枪骑射发展，中期再转向智魅统帅发展。

游戏开始后，分配属性技能点（初期最好有2点物品管理技能），完成教学后，来到“火与剑”的世界。先去“扎什莫耶”找村庄长老谈话，并接下消灭强盗的任务，这时会获得两个波兰镰刀手，技术好的建议立即解散，技术不好的可以保留，然后与附近强盗进行战斗。在敌人火枪手射击后装 填时间内，骑马冲上去用斧头解决，以此方法解决所有火枪兵后，再用火枪解决剩下的敌人。然后回到长老那领取奖励，接着不要接剩下两个任务，先去附近的城里卖掉物品栏里所有不必要的物品，最多保留三份食物，并且保证队伍里没有任何兵力和俘虏。这样玩家在大地图的速度应该有8.0左右，基本所有部队都追不上玩家，想打就打，想跑就跑。

然后一个人去附近找些劫匪，越多越好。这些人没有远程武器，一个人可以放心的找他们练习火枪的熟练度，顺便卖些装备赚些钱，还能得到1～2点声望。在火枪熟练度达到120+甚至150+后，可以找些更强的不法分子战斗，有钱的话可以买个旅行马，买些弹药（最好保证身上2个，物品栏2个），再买个好点的卡宾枪。初期最好打那些近战乱军，灵活的运用马匹甩开敌人，同时用火枪射杀，运气好的话可以获得一些不错的装备，剩下的装备也能卖不少钱，还能有一些声望。

当火枪熟练度达到200+后，可以升级一下装备，挑战更多的敌人，这样一局下来能有5～15的声望，还有更多装备和钱。期间赚够30000左右泰勒时可以找个战乱较少，偏僻的城把钱存起来吃利息。并且骑术和骑射技能到达4以后即可转向智魅统帅发展。之后尽量在100天内赚够20000～30000泰勒（不算存款和利息）+400～500声望（我在20天内赚了20000泰勒和150+声望）。然后可以开始适量招兵，买食物，并去找想要进行主线任务的阵营统治者效忠，随后即可进行主线任务了。

在兵力发展和兵种使用方面，初期先招一些酒馆雇佣兵，同时训练正规军。佣兵营地里的佣兵基本不用考虑，没有好装备时只能做炮灰，而好装备价钱又太贵，而且还需要培养。如果兵力实在匮乏时，可以考虑招些射手并换个好火枪，其他就不用考虑了。初期兵力少时，步兵、射手和骑兵可以都带些，后期兵力多时可以只带骑兵和火枪兵。

野战时，步兵最好排成三排并稍微靠拢，来对付敌方骑兵（30个高级长枪兵差不多能对付30个翼骑兵）。火枪兵要灵活运用齐射，在敌人骑兵靠近时使用，可有效杀伤小规模骑兵，与长枪兵配合即可对付大规模骑兵。或是在敌人部队聚集时使用，可有效杀伤敌人，并降低敌人士气，使敌人窜逃。骑兵最好在步兵和射手布阵的情况下，由玩家亲自带领，从侧面迂回攻击敌人火枪兵。

当被敌人追逐，且速度比对方慢，无法逃离的情况下，可以在扎营选项里设置马车堡垒，这样被敌人追上并开战时，会有一圈马车围在己方阵地处，然

后让火枪兵坚守车阵内，长枪兵堵住缺口，可以有效对抗敌人骑兵。如果敌人火枪兵多的话，最好带上骑兵离开车阵，小心去消灭敌人火枪兵。

攻城时最好用重甲士兵（翼骑兵攻城时仍使用骑枪，所以排除）和火枪兵，不过最重要的还是人数，尽量率其他领主一起攻城。当部队达到敌城守军的三倍时，最好使用自动作战，这样的损失会比亲自攻城要低。守城时尽量让重甲士兵堵住城墙缺口，射手随意射击。如果城内空间大，可以根据情况让重甲士兵在城墙下楼梯处坚守，射手在城内坚守射击。不过最好还是避免守城，在敌人围攻期间尽量在野战逐个解决，实在不行，再进行守城战。

主线任务阶段

主线任务详情请看攻略。加入一个国家后，可以先招些兵，买食物，随元帅去打仗，同时接一些初级的主线任务，期间如果国王封给玩家村庄，一定不要接受。当声望到达600左右时，可以去攻占一个守军较少的城（最好是敌人刚攻下的城），然后要求并等待国王的受封。得到一个城后，抓紧补充守军，并建造各种建筑，招收雇员。然后靠税收和战争赚些钱，并适当的存起来一些，同时也要发展兵力，并继续做主线任务。

每条主线任务都会有复国任务，在这之前先发展兵力，然后再去找复国者进行复国。复国期间，先说服敌方领主（注意储存，失败的话就读档），然后去攻下一座城，尽量留给自己发展兵力。后期无法说服的领主尽量俘虏，然后攻占敌人所有领地，并消灭敌人所有领主部队，以完成复国任务。复国任务以后，根据各条主线的情况，继续发展并进行主线任务，直至接到统一任务。

后期统一阶段

波兰：由于主线任务，克里米亚会成为波兰盟友，所以哥萨克这边可以由克里米亚牵制，先率部队消灭身边最大的威胁：瑞典，然后再消灭沙俄和哥萨克。与克里米亚联手消灭这三个阵营以后，即可完成统一任务。

沙俄：统一阶段中后期时，如果玩家兵力足够多，与其他国家领主对话，即可直接以武力威胁对方携领地投靠玩家（再次强调，兵力要足够多），这会给统一降低很多难度，所以尽量增加部队上限并保持部队人数。

哥萨克：在统一任务之前的主线任务里，便已经逐个消灭了波兰和沙俄，剩下只需要小心的征服瑞典和克里米亚就行了。

注意，每个阵营只剩一个城时，兵力刷新会很快且很多，所以后期尽量俘虏敌方领主，来减少敌方兵力。

波兰主线任务

◆为了波兰而战

向波兰国王效忠或提升阵营关系至10+，以触发主线任务，然后再和国王或任何一个领主对话，就可以询问波兰的现状，选择为波兰而战，就会接到“大洪水”任务。

接到“大洪水”任务后，再和任意一个领主对话，会发现又多了一个选项，可以向其询问帮助波兰的方法，回答是随机的，但只要多问几次，就能得到“扎格沃巴上校”这个重要任务，他会建议玩家去寻找“扎格沃巴上校”，这时去酒馆寻找“扎格沃巴上校”，与其对话，就可以将其招入队伍，同时“扎格沃巴上校”任务完成。以后接到每个主线任务后基本都可以向“扎格沃巴上校”询问意见，有些任务没有他的话甚至无法进行。将“扎格沃巴上校”招入队伍以后，就可以到国王那里接主线任务了。接到的第一个主线任务是“突袭瑞典军队的后方”，任务要求你和瑞典交战，俘虏并带回一名瑞典士兵。

获取任务后，最好去武器商人那里看看有没有钝器，有点话买一个，实在找不到的话就只能拿枪托来砸人了。注意，当你离开“华沙”一定距离后，“华沙”和“克科拉夫”会自动划分到瑞典的领土之内，并会在附近刷出一个215人的“瑞典军队”，如果有什么事想要在这两个城市办，尽量在接任务之前全部解决。

出城以后，去瑞典领土寻找一些小规模部队，让自己部队冲锋，自己到敌军后方敲晕一个火枪兵就行了，将其带给国王。

一般这个时候，国王还在和那个“瑞典军队”在“华沙”交战。找到国王可以加入其中作战，以国王的兵力完全可以解决敌人，玩家只需要在旁边观战就行了，战斗结束后还能获得一些声望。

战斗结束后与国王交谈，将俘虏交给国王以后，“突袭瑞典军队的后方”任务完成，同时获得任务“领奖”，让你过几天以后再来找国王领取奖励。

接下来，可以去补充兵力，做些小任务，赚些外快。几天以后，再次找到国王，得知瑞典俘虏已经归顺，并领取了1000泰勒的报酬，同时“领奖”任务完成。继续对话会得知，由瑞典俘虏获得的消息，有一支瑞典军队假扮成强



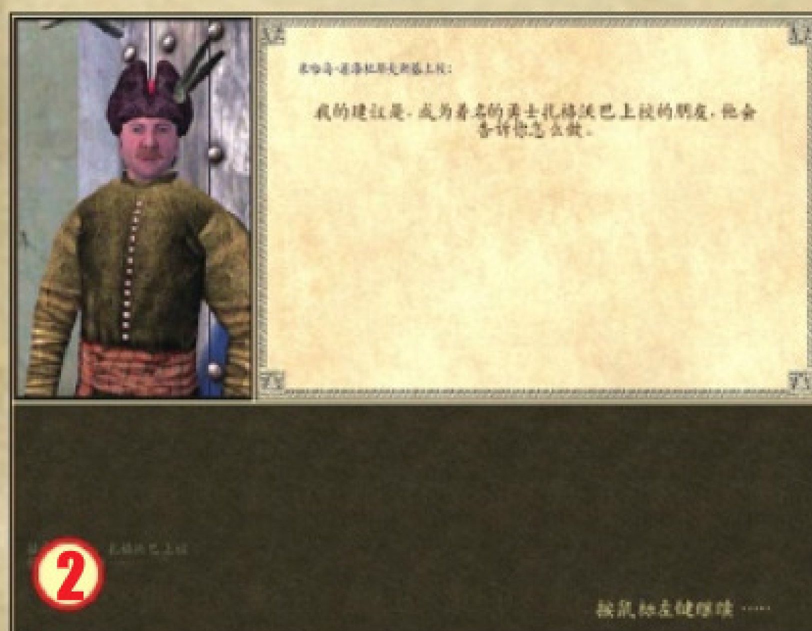




图1：找到扬·卡西米尔国王，要求成为他手下的封臣

图2：领主们建议你成为扎格沃巴上校的朋友

图3：去武器商人那里买一把钝器，这对抓俘虏十分重要

盗，打算袭击“琴斯托霍瓦”的一座修道院，这座修道院对于波兰信仰的天主教来说非常重要。因此国王想派玩家去阻止瑞典军队的破坏，并保护圣物。这时就接下了任务“波兰的圣物”。

最好带上至少10+骑兵、10+近战步兵、20+火枪兵，然后来到波兰南部的“琴斯托霍瓦”，进入村庄，触发对话。这些瑞典士兵仍然睁着两眼说瞎话，装备着瑞典火枪和长剑，愣说是强盗。在玩家揭穿他们的身份后，引发战斗。

进入战斗以后，骑兵和步兵让他们自由冲锋，让火枪兵在后方坚守。刚开始让火枪兵适当进行一两轮齐射，然后自由射击。在前方骑兵和步兵吸引火力的同时，骑马赶到敌人的后方，尽快将敌人火枪兵解决。用不了几分钟，就可以将敌人全部解决。

消灭瑞典军队后，回到国王处汇报，国王赏了玩家4500泰勒做为报酬，







图4：国王交代我去击败瑞典部队，保护亚斯诺戈尔斯基修道院
图5：在敌人破坏修道院前赶到，一场恶仗不可避免
图6：进攻华沙时，选择“尝试暴力进攻城市”方式最为恰当

“波兰的圣物”任务完成。紧接着，国王又要求玩家夺回“华沙”，并授予玩家特权，以召集领主进攻，这时便接到了新任务“华沙”。

◆收复华沙

接下“华沙”任务后，去四处寻找领主，以国王的信为证据，要求各领主跟随玩家前去攻城。如果领主以“有重要的事”为由，不跟随玩家，这时可以多对话几

简评

游戏的很多特色无疑让众多玩家眼前一亮（比如剧情主线、火枪的加入等等），让大家看到了一个全新《骑马与砍杀》。不过当玩家真正上手玩这个游戏时，也有相当多的负面意见反馈出来，比如认为制作组做的不认真，BUG较多，比如火枪的平衡性问题，比如游戏的自由度下降，接下来我想客观的说一下我个人的看法。

在“火与剑”发行不久后，我曾经开启作弊模式，进入游戏尽快的体验了一段时间，给我的结果是非常失望，远不如当初介绍的那样好。我对“火与剑”非常的不满。后来，为了写攻略，我放弃了作弊，又认真的玩了一次。这次发现，之前我了解到的只是一些皮毛，游戏真正内在的乐趣却几乎没有发现。

首先是关于“火与剑”的最大特色之一：主线剧情和相关自由度问题。

“火与剑”没有了战团的自立系统，很多玩家对此不满，甚至有人认为“火与剑”已经脱离的骑马与砍杀主题。难道《骑马与砍杀》主题只体现于自立系统吗，当然不是。早在“战团”发行之前的没有自立系统的原版时期，就有玩家提出让《骑马与砍杀》往剧情方面发展的建议。而“火与剑”正是从原版MOD制作而来的资料片，它拥有着MOD所无法实现的功能，和其他MOD无法媲美的出色剧情。根据著名小说改编而来的主线剧情，可以让玩家体验到当时东欧战乱时期独特的历史背景，和主角那曲折的奋斗故事。并且在主线剧情里，玩家一样可以努力奋斗，最终成为一位的国王，进而统一东欧。没有自立系统只是想让玩家去更好的体验主线剧情，而且，在如此出色的剧情面前，自立系统倒显得有些多余。

其次是火与剑的最大特色之二：火枪。

之前，我和不少玩家一样，不喜欢这个时代的火枪，因为它即破坏了冷兵器战斗的平衡性，又不如现代自动化枪械玩起来刺激、爽快。因为这个原因，在“火与剑”发行之前，我就对它少了一分期待。但实际上，在“火与剑”的世界里，火枪的出现恰到好处，使得战场更注重策略，并使得兵种之间出现了明显的相克性。火枪兵可以克制步兵，长枪兵、戟兵可以克制骑兵，而骑兵又可以克制火枪兵。所以火枪的出现不仅没有破坏平衡性，反而提高了平衡性。而对于玩家个人而言，火枪的出现对于射手流和骑射流玩家也是一个很好的发展方向。之前我也提到，我非常不喜欢这个时代的火枪，但在“火与剑”中，我第一次喜欢上了火枪。作为火枪骑兵，拥有和战团弓骑兵一样的机动性，但攻击力大大增加，而且在熟练度高于150，同时火枪性能不错的情况下，精准度也不会比弓箭差。综合来看，相比起两、三箭才能杀死敌人的弓箭，不如一枪就能解决敌人的火枪更好。

至于BUG，一般多存在于初期版本，目前版本的BUG已经没多少了。至少我从1.139到1.143版，期间玩通了三条主线，只在1.142版时碰上了一个BUG，而这个BUG也在1.143版完美的解决了。

其实只要玩家们能够深入游戏去了解，就不难发现“火与剑”的优点。目前的“火与剑”拥有与“AD 1257 MOD”所媲美的真实历史背景，并拥有和“1866 MOD”所抗衡的火枪系统，还有“战团”和其他所有MOD所没有的出色剧情和特色功能。总而言之，“火与剑”是一部独特且出色的资料片，它出现是《骑马与砍杀》史上的一个里程碑，意味着《骑马与砍杀》还有着更多更好的发展方向。



方，幸运的话可能会碰上伤亡较重的领主部队，可以乘机彻底将其消灭。也可能碰上同国领主与瑞典领主交战中，可以加入友军对抗敌人。无论如何，只有能找到、打败并俘虏一位瑞典领主就行了（貌似任务里要求俘虏领主时可以100%俘虏目标）。之后将俘虏交给国王，“新教之道的错误”任务完成。

◆穆罕默德的复国之路

“新教之道的错误”任务完成后，距离下个任务还有大概10天，此间可以视情况去做些其他的事。

10天过后，会有信使来报，说国王想见玩家。找到国王，与其对话，这次试试。

最好多率领一些领主，人数至少500+（一个领主100左右），然后来到“华沙”进行围城。攻城之前可以尝试切断城市供水，但成功率较低，失败后玩家会被杀死，只能读档重来。成功的话，守军会死亡五分之一左右。攻城时最好选择暴力攻城，不用花时间去摆放攻城梯或安装炸药，避免了领主在围城期间跑散的可能性。而且暴力攻城时敌人城墙上不会有火枪兵，这样也大大降低了攻城难度。

选择暴力攻城，并进入战斗后，玩家自己先不用冲，先让大部队冲上去解决第一批敌人，然后射手坚守，其他兵种继续冲锋。根据敌人位置，也适当的调整一下射手的坚守位置，玩家自己可以躲在安全的地方放冷枪。然后就是靠人数和时间来解决问题了。

攻下“华沙”以后，回去找国王复命，“华沙”任务完成。接着，鉴于玩家的功劳，国王封玩家为波兰的世袭贵族，并赐予玩家一个村庄。随即又给了玩家另一个新任务“新教之道的错误”，要求玩家去俘虏一位瑞典领主，并带给国王。

接下任务后，尽量去战乱频繁的地

次国王会交给玩家一个艰巨的任务“新可汗”。

由于目前波兰四面树敌，情况不容乐观，现在极其需要一位盟友，而那位盟友就是目前唯一没有开战的克里米亚汗国。但克里米亚和哥萨克关系比较密切，想要签署和平条约不大可能。这时国王就想让玩家放弃贵族身份，假装叛国，去寻找当前克里米亚统治者“伊斯兰·格来可汗”的哥哥“默罕默德·格来”，并以“和波兰同盟”为条件，帮“默罕默德·格来”夺取克里米亚皇位。国王答应，成功后给予玩家足够的回报，并会在元帅选举时支持玩家。然后再与国王对话，解除誓约，然后就可以踏上克里米亚复国之路了。

接到“新可汗”任务后，最好先花钱去和其他国家和平（特别是哥萨克，其次是沙俄），这样有利于之后的复国战争。然后可以先到酒馆里寻找“旅行者”，花30泰勒询问“默罕默德·格来”目前所在位置。然后赶到目标地点的酒馆，找到“默罕默德·格来”，和他对话，他会先简述一下自己的身份和遭遇，并表明：为了重新登上王位，可以做任何事情。玩家将条件告诉他后，他会发誓，一定会按照玩家说的做。这时“默罕默德·格来”就会加入队伍，并接到任务“支持权利索要者获取统治权”。

成为叛军以后，先去各处寻找克里米亚领主，并尝试劝说对方加入叛军阵营（劝说之前一定要存档，失败的话读档在来）。根据他的对话选择后面说服的条件。有不少领主都比较注重正统继承人的问题，所以用第一条基本都能将其说服。还有一些只注重利益的恶人领主，可以用第三、四条进行说服。那些正直好人领主非常难以招降，玩家荣誉值高时可以尝试用第二条进行说服。剩下还有一些害怕战争和伤亡的领主，这些领主比较麻烦，貌似任何一条都不足以成功说服，可以选择不招降。



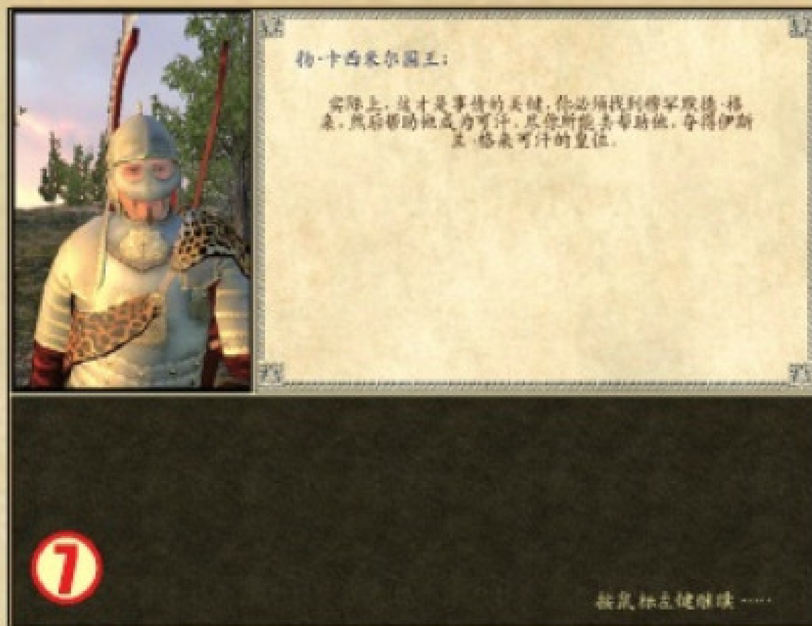




图7：国王要求我去找到穆罕默德·格来，并帮助他夺取汗位
图8：要找人的话，旅馆里的旅行者可是消息灵通人士
图9：穆罕默德·格来表述了他要求汗位的正当性









图10： 四处说服领主们支持穆罕默德·格来的汗位要求，一大堆说辞中总有一条会见效吧
图11： 说服成功，领主就会加入本方阵营，这就叫不战而屈人之兵。
图12： 加入的领主的城池也归属我方，不费一枪一弹就可以扩大很多领土
图13： 终于帮助穆罕默德·格来获得了汗位
图14： 要求穆罕默德·格来兑现自己的誓约



初期先挑选那些有城的领主尝试招降，成功后他的城也会直接划入叛军版图之内。再成功招降三、四位领主，并拥有一、两座城后，可以让领主驻扎到城里防守，然后自己继续四处游说领主。尽量将能招降的全部招降，剩下一些实在无法招降的领主可以放弃。这时叛军阵营的领主和领地数量应该会和克里米亚差不多了，然后只需率领叛军领主，围攻剩下的领地，并尽量继续劝说敌将，实在不行就将其俘虏。当占领所有克里米亚的领地（注意最好把克里米亚首都“贝克奇撒莱”封给“默罕默德·格来”），并将所有敌军领主击败或俘虏，过几天以后就会提示克里米亚灭亡，叛变成功。

叛变成功后，“支持权利索要者获取统治权”任务就会完成。同时“默罕默德·格来”与玩家对话，他感谢玩家对他所做的一切，现在要离开队伍去处理更多的事物。“默罕默德·格来”离开后，“扎格沃巴上校”也会提醒你别忘了去找“默罕默德·格来”要求他兑现承诺。

下面就要等待“默罕默德·格来”出现在“贝克奇撒莱”了，时间漫长（我等了20+天），可以视情况做些其他事情，也可以“贝克奇撒莱”一直等待。

◆穆罕默德的承诺

当“默罕默德·格来”出现在城里时，就可以去找他兑现承诺了。找他对话，他竟然想耍赖，说不记得也不曾许下过什么承诺，并要求要有证人，而且是虔诚的穆斯林。玩家虽然找不到虔诚的穆斯林证人，但“扎格沃巴上校”在克里米亚也有一定的威望，完全可以使“默罕默德·格来”的新子民出来反抗他。听到这些后，“默罕默德·格来”马上变的好言好语，称刚才只是开玩笑，他完全记得那个承诺，但是……如方才玩家所说，他的子民能够轻易的将他赶下王位，这时如果和哥萨克决裂的话，可能马上就会被废黜。所以“默罕默德·格来”想让身为元帅的玩家去北方攻占两座沙俄的城堡，来巩固他的地位，这样一来就可以兑现承诺了。没办法，为了获取这个盟友，玩家只能答应他。这是便接到了“鞑靼盟友”这个任务。

接下任务后，就可以发布元帅召集令（响应的人数不一定多），或是直接找领主，给他下达跟随的命令（基本100%跟随，但一个个找比较麻烦）。最好能够带领700+人马（等同于7、8个领主）去攻城，有这么多人基本上能一口气攻下两座城。目标最好选择北方紧邻克里米亚的“切尔卡斯克”和“伊斯犹姆堡垒”。“切尔卡斯克”是城镇，所以可以用暴力攻城，方法和打“华沙”时类似。“伊斯犹姆堡垒”是城堡，无法使用暴力攻城，但可以炸城突袭（需要2级工程或两个1级工程）。具体战斗时同样与“华沙”类似。

攻下两座成后，就可以解散领主，回去找“默罕默德·格来”兑现承诺。找到“默罕默德·格来”后，他终于把结盟信件给了玩家，同时克里米亚与沙俄、瑞典、哥萨克开战。

◆英雄归来

拿到信件后，赶快回到波兰国王那里复命。千辛万苦完成任务回来以后，这次又轮到波兰国王耍赖了。国王只给了玩家8000泰勒作为报酬，而之前其他的承诺一概作废。原因是玩家在世人眼里已经是波兰的叛国者，鞑靼的支持者，即使是国王，也无法恢复玩家的贵族身份。但是，如果玩家能够获得各位上校支持，恢复自己清白的荣誉，玩家还是有机会恢复贵族身份并获得更多领土的。于是就接下了“英雄归来”这一任务。

紧接着，“扎格沃巴上校”告诉玩家不要担心，只要有他在，就能帮助玩家说服三位上校。这三位分别是：“扬·斯克热杜斯基上校”“米哈乌·渥洛杜耶夫斯基上校”和“安杰伊·克米齐齐上校”。但找他们获取支持之前，还有再回到“默罕默德·格来”那里解除对他的效忠。

找到“默罕默德·格来”，向他解除誓言，同时“鞑靼盟友”任务完成。

解除对“默罕默德·格来”誓言后，就可以去找那三位上校了。途中碰

上波兰领主可以向其询问一下这三个人的所在位置，然后尽量赶到目的地。

首先找到了“米哈乌·渥洛杜耶夫斯基上校”，与他对话后，他会要求玩家帮他脱离困境，然后就会支持玩家。原来，在他外出作战期间，瑞典人把他的新娘“阿努希娅·波佐波加塔娅”给绑架了。目前他受伤了，无法亲自去救回他的新娘，所以想拜托玩家替他找回“阿努希娅·波佐波加塔娅”。玩家答应后便接下来任务“被绑架的新娘”。

这时，去与任何瑞典领主作战，就可以100%将其俘虏，在俘虏他的时候，可以向他询问有没有听说过一个叫“阿努希娅·波佐波加塔娅”的贵族女士，然后他会向玩家透露，由于“阿努希娅·波佐波加塔娅”没有钱来赎身，所以就把她卖给其他人了，目前关在某个城里（随机地点）。

来到俘虏领主所说的地方，进城会有一个“与阿努希娅交谈”的选项。点击以后就可以见到“阿努希娅·波佐波加塔娅”，但是她现在不相信任何陌生人，只好劝说她，让她跟随玩家离开（无论哪个选项都有可能失败，多点几次就行了）。当她同意和玩家一起走后，会有一个“瑞典军官”前来阻挠，这时最好给他赎金，不要硬拼。

救出“阿努希娅·波佐波加塔娅”并将她带回“米哈乌·渥洛杜耶夫斯基上校”身边，上校从此便会成为玩家忠实的支持者。同时“被绑架的新娘”任务完成。

接下来找到了“扬·斯克热杜斯基上校”，他会告诉玩家，有些农奴把他的纯种马给偷走并卖掉了，而它现在的主人是某位哥萨克领主（随机目标）。如果玩家能够把他的这匹种马给他带回来，他便考虑给玩家一些支持。玩家答应后，便接到任务“马贼”。

接到任务后，与队里的“扎格沃巴上校”交谈，向他询问意见，他会告诉玩家那个哥萨克领主的驻守的村庄（随机），并让玩家试图潜入进去，把马偷回来。









图15： 扎格沃巴会帮助我获得三个上校的支持
图16： 要求别人帮忙，自然也要帮别人的忙，不过这位居然让我去抢回他的新娘子……
图17： 终于找到了那位新娘，把她救出来就大功告成
图18： 成为元帅后，接受扎格沃巴的祝贺

来到目标村庄，潜入马厩，会发现那匹马被三个哥萨克士兵（1近战、1手枪、1步枪）看守着。这时不要与士兵对话，先拿出武器，然后上马。上马后者三个士兵就会向玩家进攻，注意不要让马死亡，然后尽快解决装备火枪的两个敌人，然后消灭剩下一个敌人。接着骑马朝前走，会发现远处还有两个敌人背对着玩家，这时可以在远处直接拿火枪射杀。消灭所有敌人后，就可以离开村庄，然后将马带给“扬·斯克热杜斯基上校”。

将马带给“扬·斯克热杜斯基上校”后，他会说，一定能用这匹马繁衍出全波兰最出色的马。同时“马贼”任务完成。

最后找到了“安杰伊·克米齐齐上校”，他会告诉玩家，他的一个仇人，沙皇俄国的“安德烈·戈凡斯基亲王”曾经悬赏过他的人头。他想让玩家把这个亲王俘虏并给他带来，这样玩家就可以得到他的支持。答应后便接下了任务“该死的戈凡斯基”。

接下任务后，可以向“扎格沃巴上校”询问“安德烈·戈凡斯基亲王”的所在位置。找到并与其交战，然后将其俘虏（100%俘虏）并带给“安杰伊·克米齐齐上校”。上校说，他永远欠着玩家的人情。同时“该死的戈凡斯基”任务完成。

当完成这三个任务并得到三位上校的支持后，便可找到国王，向其汇报。国王表示，三位上校均与他联系过，他无法无视上校们的请求，于是恢复了玩家的贵族身份，并赐予了玩家一个村庄，但由于封地有限，之前许诺的城市无法给玩家，不过国王答应，玩家攻下的第一座城市可以归属于玩家。无奈，玩家只好自己去打下一个属于自己的城市，此时“英雄归来”任务完成，同时接到任务“占领城市”。

然后找到一个自己想要的城市，并将其攻占，占领以后，会马上成为玩家自己的领地。获得城市以后，注意补充守军，并逐步完善城市发展。这里将会是玩家一个重要的根据地。

◆波兰的元帅竞选

补充足够的城市守军后，再次寻找国王，和他谈谈元帅之位的事。国王会告诉玩家，之前的承诺无法实现，但考虑到玩家的支持者，他允许你参加元帅竞选，

如果你能从波兰贵族那里得到足够的支持，他便会将元帅之位授于玩家。此时“占领城市”任务完成，同时接到新任务“装有元帅指挥杖的背包”。

紧接着，与“扎格沃巴上校”说明情况，并向其寻求帮助。“扎格沃巴上校”说，曾经有人赞扬过他的政治才能，他认为他能够让各位贵族站到玩家这边。

接下来所做的事没什么难点，就是要四处造访全波兰的领主，向其询问关于元帅选举的事情，他们看在“扎格沃巴上校”的面子上，同意支持玩家（如果不支持，只需反复与其交谈，总会有机会获得支持）。

当获得至少11个领主的支持后（任务日志里有显示支持玩家的领主名单），就可以找到国王，告诉他已经做好了选举的准备，国王会再次向玩家确认是否进行选举。确定进行选举的同时，接下了新任务“元帅选举”。

等待一天后，系统就会提示玩家已经被选为元帅，同时“扎格沃巴上校”与玩家对话。他表示，从没想过能成为元帅的顾问，并相信在玩家的率领下，波兰能够迅速击败所有的敌人。



◆元帅的职责

然后再去找到国王，告诉他当选元帅的事情。国王得知玩家已经当选元帅后，又给玩家出了一个难题，他要求玩家率领部队，去夺取4座城（随机）。国王还告诉玩家，波兰需要的是一个有能力的元帅，要么凯旋归来，要么就不要回来。既然被这么要求了，玩家也不得不去完成这个任务。这时便接到了新任务“解放者英雄”，同时“装有元帅指挥杖的背包”和“元帅选举”两个任务完成。

玩家在察觉到国王的刁难后，又一次向“扎格沃巴上校”寻求帮助。上校认为可以服从国王的命令，但这并不容易完成，他建议玩家去寻找之前那三位上校寻求帮助。

这时，想要攻占四座敌城的方法有两种。一、像之前为克里米亚攻占沙俄城堡一样，召集700+人一口气攻占两座城，然后待兵力恢复后，再次召集700+人，一口气攻占剩下两座城。二、直接召集至少1200+人，然后一口气攻下全部敌城。不过在前往攻城的时候注意，在接到任务的同时，4座敌城附近会出现215人的“战队”，路上要尽量避免与他们的战斗，不要将兵力浪费的其他地方，要倾全力去攻城。

攻下所有目标后，“扎格沃巴上校”会给玩家一个忠告，但对话却是“让波兰共和国的敌人都去死吧”，不知道是不是BUG，但上校的出现可以作为任务完成的提醒。

任务完成后回去找国王复命。由于玩家完成了不可能完成的任务，国王也承认了之前的错误，并承认玩家的确配得上元帅这个职称。紧接着“解放者英雄”任务的完成，国王又告诉玩家，波兰最大的敌人实际是沙皇俄国。之前波兰人的祖先曾攻占过“莫斯科”，但后来当地人民的造反迫使波兰人撤离“莫斯科”。现在的波兰不会再重蹈覆辙，于是要求玩家去将俄国沙皇俘虏并带回来。玩家答应，并接下了新任务“寻找沙皇”。

去沙俄寻找沙皇并将其击败，将其俘虏的时候，他会劝玩家放过他，并加入沙皇俄国。注意，这里并不是分支，如果选择加入沙俄的话，会导致所有主线任务失败。所有请一定要选择将其俘虏。

将沙皇带给波兰国王后，国王会将沙皇关在最强大的城堡里，并有最好的骑兵军团守卫。并且鉴于玩家已经征战已久，国王会让玩家去休养一阵。同时“寻找沙皇”任务完成。







图19：国王要我去攻占4座城市，明明是榨取廉价劳动力，偏说是什么高贵的意愿
图20：波兰最终的目标是沙皇俄国
图21：此时不能选择放过沙皇，否则就前功尽弃了

◆扎格沃巴上校的造反与分支一

“寻找沙皇”的任务完成之后，注







图22：扎格沃巴上校控诉着国王的种种恶行
图23：扎格沃巴上校要造反，是否要跟从他呢？
图24：当我问扎格沃巴上校谁才是波兰王位最合适的候选人时，他的回答只有一个字——你

意存档，下面是波兰主线任务的第一个分支。

等待一段时间后，“扎格沃巴上校”会主动与玩家对话，他向玩家说明了当前的状况。目前波兰国王已经允许天主教在乌克兰扎根，更严重的是，他想要与瑞典和谈，并向克里米亚可汗表示友好。当前的波兰贵族们已经对现任国王忍无可忍，他们打算说服更多的人来反对国王，迫使国王主动退位。然后波兰贵族们还打算推选“扎格沃巴上校”为新的国王。说完这些后，“扎格沃巴上校”打算离开玩家的队伍，并询问玩家要不要加入他们。

这里的两个分支决定了以后的部分路线。这里先讲第一个选项“加入上校的造反”所走的路线。

◆路线一、废黜波兰国王，新国王的统一与结局

加入以后，“扎格沃巴上校”就不会在离队了，同时接下了新任务“反俄同盟”。

加入造反并接下“反俄同盟”任务后，就要四处游说，来获得其他领主对造反的支持。所有人都可以花钱买来他们的支持，与玩家关系好的领主可以让他们看在友情的份上帮助玩家，还有部分领主可以以爱国为由说服他们。

当获得足够人数的支持后（超过10人，任务日志里有显示），会有任务提示，“反俄同盟”任务完成，同时获得任务“退位”。然后就可以去找到现任国王，让他主动退位。来到国王所在城堡后，会发现国王和玩家都全副武装，预示着接下来必有一场打斗。与国王对话，让其在协议上签字，国王发现这是谋反之后，便召唤卫兵对玩家进行攻击。注意，如果身后的守卫是近战步兵的话，就迅速拿出火枪朝国王头部开枪（如果有定制的双管火枪的话，快速朝国王身上开两枪即可），然后再回头解决两个卫兵。如果身后的守卫是火枪兵，就要先回头解决火枪卫兵，然后再小心的解决国王。如果领主大厅里有一个椅子的话，就躲在椅子后再与国王对话，由于椅子的遮挡，无论是近战还是火枪都不容易击中玩家，这时只需拿火枪快速解决威胁较大的敌人就行了。

将国王击败后，会提示国王已经被废黜。然后“扎格沃巴上校”会与你对话，“扬·卡西米尔”已经退位并逃跑了，而当前的波兰也仍要维持民主的共和制，并选举出一位有能力的统治者。然后他会放弃之前自己做国王的念头，并推荐玩家为新一任国王。他会尽其所能的去说服其他人，并让玩家乘此混乱，以武力夺取王位。玩家同意后会接到最后一个主线任务“最后的国界”，同时“退位”和伴随玩家已久的“大洪水”任务完成（还有已完成的4个元帅任务取消，应该是BUG）。

接下来玩家要做的就是，要消灭瑞典、沙俄和哥萨克，进行漫长的统一路。当三个国家都灭亡时，就会提示“最后的国界”任务完成。然后有卫兵前来通报，说有一个名为“雅克·德·克莱蒙”的人想要见玩家，和他见面以后结局是玩家被刺杀……

◆路线二、扎格沃巴皇帝

回到第一个分支的选择处，这次讲第二个选项“不加入上校的造反”的路线。

选择不加入造反后，“扎格沃巴上校”会离开玩家的队伍，同时接到了新任务“扎格沃巴的反叛”

“扎格沃巴上校”离队后，要赶到国王身边，向其汇报上校反叛的情况。但国王不以为然，认为仅凭“扎格沃巴”一个人是无法掀起什么大的动乱。国王说，只有见到确切的证据时，才会相信玩家话。没办法，看来我们要去找些证据才行。这时便接下了新任务“扎格沃巴皇帝”。



接下任务后，找任意一位波兰领主对话（最好在“华沙”附近），就可以向其询问“扎格沃巴”的造反情况，并得知，目前“扎格沃巴”以自封皇帝兼元帅，并到处煽动群众和他一起造反。对话结束后，“华沙”附近就会出现200人的“扎格沃巴的部队”。最好带领一位领主，然后前往并消灭“扎格沃巴的部队”，战斗胜利后，会有任务提示，获得了证据。

注意再次储存，接下来是第二个分支点。

然后再回到国王那里，向国王展示刚刚缴获的皇室契约，这时国王才意识到这是一场真正的反叛。此时“扎格沃巴皇帝”任务完成。然后国王会向普鲁士国王寻求援助，要求他们派佣兵部队前来助战。同时，为了避免下议院的反对，并巩固自己的地位，国王打算要废除下议院，废除共和制，转为像沙俄那样的世袭帝国。这时玩家可以选择赞同或阻止。

然后这个选项又决定了玩家在第二个分支所走上的路线。

这里先讲第二个选项，“维护共和制”所走上的路线。

选择反对国王的做法后，会接到新任务“日耳曼军团”。

接到“日耳曼军团”任务以后，马上去召集领主，集结部队，过一段时间后会在“华沙”西面的瑞典海岸附近出现6队215人的“日耳曼佣兵”（实际都是瑞典士兵），共1290人。玩家最好至少也召集同等数量的部队，然后对这些佣兵进行讨伐（佣兵所在位置会在任务日志里更新）。

当消灭了所有的佣兵部队以后，“扎格沃巴上校”会主动找上门。他得知玩家和国王意见不合，所以打算再次劝玩家加入上校的造反。然后出现选项，但此选项不是分支，选择不加入的话会导致所有主线任务失败，所以只有选择加入。加入以后，“扎格沃巴皇帝”和“日耳曼军团”任务完成，同时又接到了“反俄同盟”任务，然后剧情路线又转到了第一个分支加入造反时的路线，剩下要做的时和之前的路线完全一样……

◆线路三、波兰的内战，国王的结局

回到第二个分支处，选择第一个选项“同意废除共和制”

然后，就没什么任务了。“扎格沃巴上校”率领的叛军会与波兰开战，但日志里国家阵营还是只有5个。也不要尝试去攻击叛军，那是徒劳的。波兰阵营里会不断有领主加入“扎格沃巴上校”的造反，玩家只能眼睁睁的看着波兰陷入内战。

一段时间后，游戏结束。记录显示，波兰国王解散了贵族议会，宣布成为独裁的皇帝。而众多领主无法容忍这一情况，一场叛乱被迅速掀起。国王虽然请来了日耳曼佣兵，但仍然阻挡不住叛乱所造成的战火。最后被逐渐孤立的国王只好宣布退位，并和玩家一起流亡国外。在马佐夫舍和普鲁士边境上，国王和玩家遭遇了一大群强盗埋伏，所以人都被杀死，至今不知埋骨何方……

沙俄主线任务

◆伪德米特里一世的传说

先找到沙皇效忠或做任务提升阵营关系到10以上，以触发主线剧情。

然后找到任意一位沙俄领主，并与其对话，向其询问如何获得声望与荣誉的建议。

然后这位领主就会向玩家讲述一个历史故事。

在六十年前，伊凡雷帝之子德米特里皇子被谋杀，并有传言说，派人杀死皇子的正是新沙皇鲍里斯·戈东诺夫。但所有的目击者都与他们的村庄一起被消灭了，所以至今没人知道真相如何。不过有一件事是真的——当人们开始谈论起这场谋杀时，沙皇鲍里斯的统治几乎立刻就结束了。后来，一场大饥荒席卷了莫斯科，并持续了整整三年。在这之后，一个从波兰来的男人：格里高利·奥特列皮耶夫，他宣称自己就是德米特里皇子，之前被谋杀的人是一个神父的儿子，而自己被忠臣所救，并藏到了一个修道院里。人们都相信了伪德米特里说的话，多数俄国宗教领袖和波耶们也都倒向了他这一边。而波兰权贵们也出于政治目的而帮助他获取皇位。随后，他便带领着部队攻入了莫斯科，并登基成为了新一代沙皇：德米特里一世。但好景不长，很快就有人怀疑新沙皇的真实身份，并掀起混乱谋杀了他。之后，叛乱的领导者瓦西里·述伊斯基成为了沙皇，但是很快，另一位波兰傀





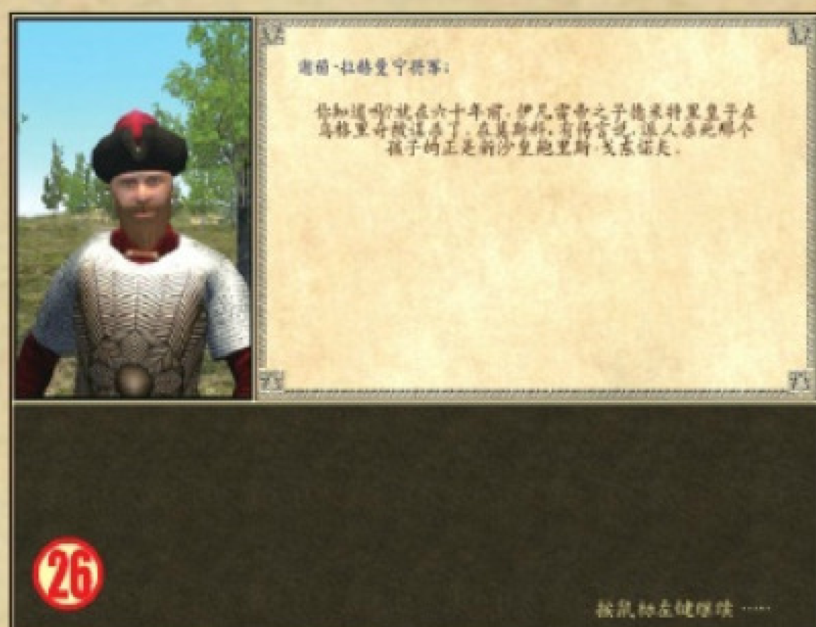
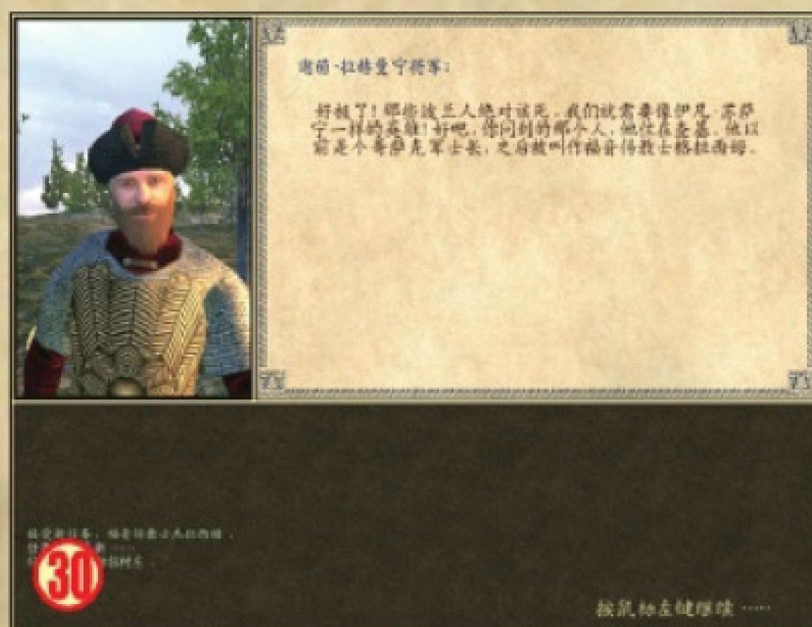


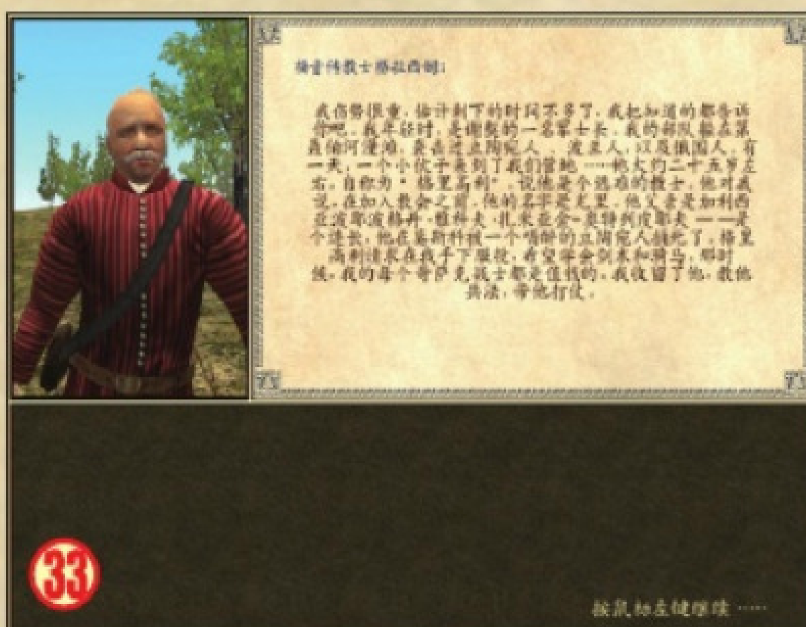


图25：沙皇陛下看起来很威武的样子，不知在他的手下好不好混……
图26：流传伊凡雷帝的儿子德米特里是被新沙皇鲍里斯·戈东诺夫所杀
图27：听人讲述伪德米特里一世登基的来龙去脉
图28：不断地有号称是德米特里的人冒出来，可真是乱呀









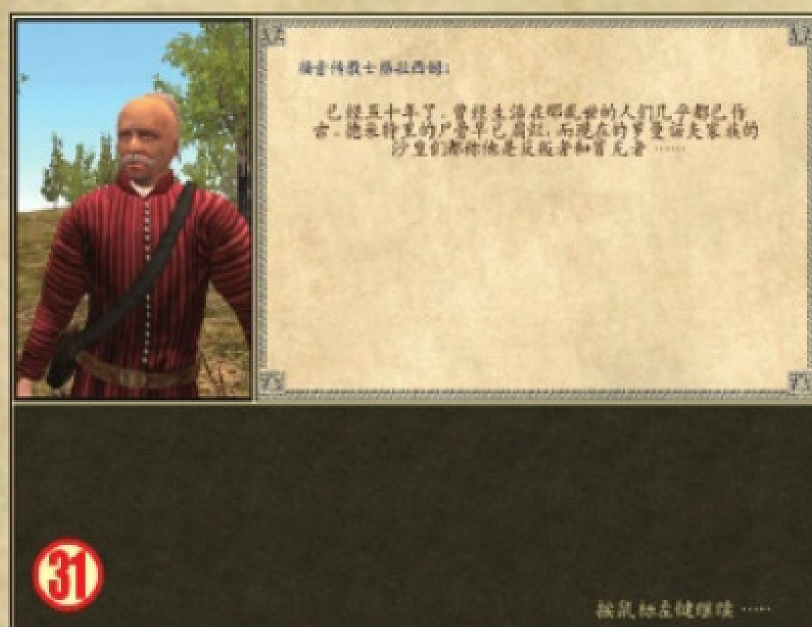


图29：被要求去破坏3座波兰村庄
图30：破坏完村庄后，就会得到关于福音传教士格拉西姆的消息
图31：找到福音传教士格拉西姆，听他讲述历史
图32：找到传教士后，被一群不明身份人围攻
图33：老套的剧情，福音传教士格拉西姆在翘掉之前吐露了大量的秘密

偏：伪德米特里二世出现了。这之后，一场场动乱不断的出现，并持续骚扰着沙皇俄国……

这位领主给玩家简述了这段故事后，又告诉了玩家——虽然知道那些事情真相的人几乎都不在人世了，但他仍然知道有一个曾经伴随过伪德米特里一世的人还活着。不过，如果想要知道这个人在哪的话，还需要为他办一件事。目前这位领主接到命令，要带领部队进攻波兰，于是他想让玩家帮忙去破坏3座波兰村庄。如果玩家能完成的话，他便将那个知情人的下落告诉玩家。然后选择同意（不同意的话，就再也无法进行沙俄路线的任务了），并接下“劫掠村庄”和“沙皇的秘密”这两个任务。同时便正式走上了沙俄路线的主线任务。

然后带上足够人马，去随意掠夺3座波兰村庄（尽量选择人烟稀少的地方），完成后，回去找那位领主换取情报。找到那位领主后，他会告诉你，那个知情人曾经是哥萨克的军士长，后来被人称为“福音传教士格拉西姆”，现在住在“查基”。同时，“劫掠村庄”任务完成，并获得新任务“福音传教士杰拉西姆”（汉化译名暂时没有统一。格拉西姆，杰拉西姆和盖拉西姆均为同一个人）。

◆寻找福音传教士

得到消息以后，赶到“维尔纳”附近的“查基”，与村庄长老交谈，向其打听“格拉西姆”的下落。长老和玩家兜了一圈子以后，要求玩家为村民们解决麻烦，然后才会将“格拉西姆”的下落告诉玩家。原来，这个村庄教堂里曾经有一个属于东正教的圣像，可是最近，有一位从“维尔纳”来的天主教神父带兵洗劫并带走了村庄教堂里所有的东西，其中就包括这个圣像。长老希望玩家能够帮他们带回这个圣像，然后他们就会帮玩家找到“格拉西姆”。玩家得到了神父在“维尔纳”的消息，并答应帮村民带回圣像。同时接到新任务“躲避的神父”。

接到任务后，先来到附近的“维尔纳”，去大街上与市民交谈，并询问神父的下落。前三个人都不知道神父的下落，直到第四个人才会告诉玩家，神父已经携圣像与昨天逃往“里加”了。

然后再来到“里加”，继续找市民询问神父的下落，在问第四遍的时候，会有人告诉玩家，神父目前正在本地的酒馆里呆着。

来到酒馆，就会发现神父，还有三个“保镖”。与神父交谈，单刀直入，向其询问圣像的下落。神父先是狡辩，后来被发现后仍然不打算把圣像交给玩家。这时有三种手段来获取圣像：一、拿钱换（只需150泰勒）。二、说服（要求声望150以上）。三、武力夺取。由于前两种方法的条件都比较简单，而且神父身边还有三个“保镖”，所以还是放弃武力夺取，改用前两种方法吧。

得到圣像后，回“查基”将圣像交给村庄长老。长老会对玩家表示感谢，并告诉玩家，“格拉西姆”曾经在这住过，但现在他已经前往某个俄国村庄了（随机地点）。

带上人马来到长老提到的村庄，找到“格拉西姆”并与其交谈。可刚说了没几句话，就遇上了一群强盗的袭击，无奈，只有参战。敌人只是一股强盗（人数根据玩家等级而变），只要射手坚守，其他兵种冲锋，就可以简单的解决所有敌人。

◆德米特里的真相

战斗结束后，找到“格拉西姆”，发现他已经受了重伤，奄奄一息。他在临终之前，把所有事情的真相都告诉了玩家。

“格拉西姆”年轻时是一名军士长，有一天，一个25岁左右，自称为“格里高利”的人来到了他们营地，称自己是逃难的教士，请求在“格拉西姆”手下服役，希望能学会剑术和骑马。由于当时兵力缺乏，“格拉西姆”就收下了他，并教他兵法，带他打仗。后来“格拉西姆”得知，“格里高利”在成为教士之前，曾经在莫斯科某个亲王家里供职。他学会了读书写字，并表

现得颇有机智，而且样貌端正，像是一位真正的皇子。凡是见过伊凡·瓦西里耶维奇的人都承认说，“格里高利”长得非常像“雷帝”，甚至比他那个被杀掉的长子还像。之后“格里高利”离开了“格拉西姆”的队伍，并成为了一位亲王的侍从。自那时起“格里高利”得知了他的真名：“德米特里”。同时，整个俄国都传言说，合法的皇位继承人还活着。后来，“德米特里”为了得到皇位，会见了当时的波兰国王，向其宣告了他对沙皇俄国的合法统治权，并以登基后割让一部分领土，换取了波兰的支持。随后，“德米特里”派人找到了“格拉西姆”，“德米特里”希望“格拉西姆”能够率领他的亲卫队。“格拉西姆”接受了，他相信“德米特里”是真正的皇子，因为他曾经见过“德米特里”的黄金十字架，和沙皇仆人都知道的一块胎记。然后“格拉西姆”帮助“德米特里”攻入了莫斯科，并使“德米特里”成为了沙皇。但由于“德米特里”成为沙皇后，拒绝兑现割让领土的承诺，结果导致波兰人的抵制，最终死在反叛的波耶们的手中。

说完这些后，“格拉西姆”觉得自己活不久了，他将沙皇德米特里的十字架交给了玩家，希望玩家能够为“德米特里”报仇，并建议玩家能够去俄国的军事元帅，去获取他们的信任与支持。至此“福音传教士杰拉西姆”任务完成，同时接到了新任务“与统帅对话”。

之后去寻找目标统帅，并与他对话。刚开始玩家向他提到“格拉西姆”时，他会装傻说不知道这个人。当玩家挑明了“格拉西姆”和“德米特里”的关系后，这位统帅终于按捺不住了。由于当时他父亲支持过“德米特里”，给他们家族添了许多麻烦，因此再也不想听到关于从前的任何事了。并要求玩家立刻离开，而当玩家道别后打算离开时，他却拦住了玩家，说是有个委托想让玩家来完成。目前瑞典



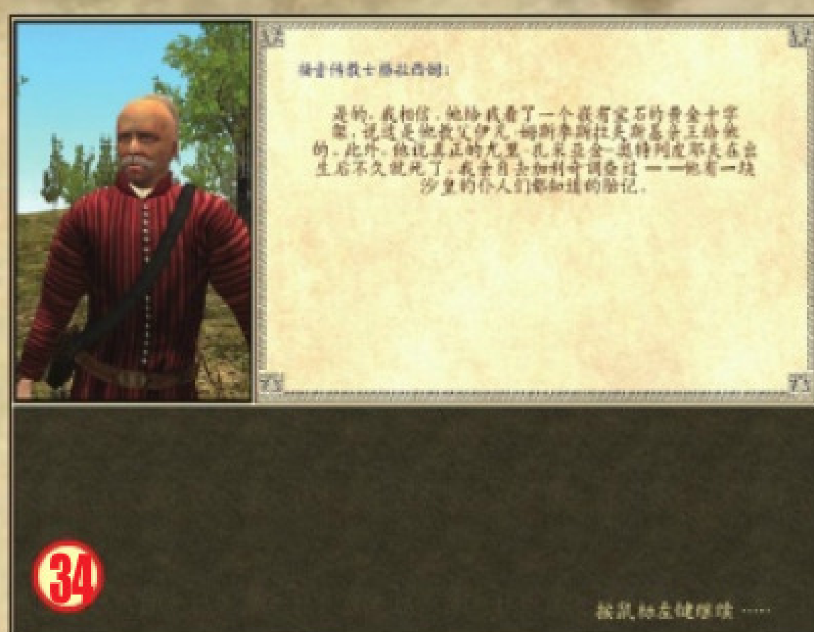




图34：福音传教士格拉西姆临死前还留下了一个黄金十字架

图35：又是要救人的任务，似乎每个大人物都会有某个亲戚被抓走了

图36：福音传教士格拉西姆留下的黄金十字架给我带来了巨大的麻烦……



国王的外甥女“艾丽诺”作为“贵宾”在这座城堡里呆着，统帅希望玩家能够安全护送她到瑞典国王那里，典狱长会为玩家准备好必要物品。玩家同意后即接到新任务“带艾丽诺见卡尔”，同时“与统帅对话”任务完成。

接到任务后，出门来到城堡内，找到监狱守卫，与他对话后就可以将人带走了。然后，玩家可以直接把“艾丽诺”带到瑞典国王那里。也可以等待半天，“艾丽诺”会主动与玩家交谈，并告诉玩家，她并不是瑞典国王的外甥女，而是他外甥奥拉夫的妻子。她的父亲是俄国的一位波耶，而她的婚姻是瑞典国王包办的，她自己并不同意这场婚姻。她的丈夫奥拉夫在三个月前就死于了暴饮暴食，之后她来到了“诺夫哥罗德”，但城堡统帅怕惹麻烦，于是设法把她还给瑞典国王。然后“艾丽诺”请求玩家能够将她带到她父亲那里，并许诺会给玩家丰厚的报酬。玩家同意的话，任务“带艾丽诺见卡尔”就会完成，从而获得新任务“带艾丽诺见亲王”。大家可以自由选择，两种路线结果都是一样的。这里我选择了后者。

将“艾丽诺”带给目标后，对方会非常感谢玩家的行为，并且还希望玩家能够将他的一封信带给沙皇，此时便接到新任务“给沙皇的信”，同时“带艾丽诺见XX”任务完成。

◆与沙皇结仇

然后找到沙皇，将信交给他。此时“给沙皇的信”任务完成。同时，沙皇希望玩家能够继续为他效劳，并让玩家向他鞠躬。当玩家鞠躬时，却被沙皇看见了玩家脖子上的那个黄金十字架，沙皇马上就认出了这是伊凡雷帝为他儿子所打造的十字架。沙皇大怒，不听玩家的解释便将玩家关进了监狱。同时，便接收了新任务“沙皇的仁慈”。

沙皇确实仁慈，没有直接杀了玩家，而是将玩家关进了监狱，这就给了玩家一个逃跑的机会。卫兵埋伏在门旁，解决以后再往前走几步，有一个近战卫兵和一个火枪兵，先解决卫兵，再解决火枪兵。继续往前走，前方楼梯处得火枪兵或朝玩家开枪，以墙为掩体进行还击。解决这个火枪兵后继续前进，在左边的过道尽头还有两个火枪兵，可以无视他们继续走向前方的楼梯，上到第二层以后，会有一个卫兵背对着玩家，开枪射杀。还有一个卫兵在里面，小心进去解决。这一层的某个房间里有一个箱子，能打开自己的物品栏，可以

补充一下弹药或换一个完好的盾牌。然后继续往上走，上面还有两个火枪兵，以墙壁为掩体射杀。消灭两个火枪兵后继续往前走，走到大门处稍等以后，就可以成功脱逃。

这次的脱逃，无疑是火上浇油，让沙皇更为愤怒，所以不要再去见沙皇了，见了的话玩家刚捡回来的这条命就没了。而玩家为了对付沙皇，现在需要找到一个靠山，先去和各位俄国领主对话，看看情况如何。找到任意一个俄国领主对话后，发现玩家已经被通缉，想要在俄国领主里找庇护是不大可能了。不过玩家还得知，一个名为“斯捷潘·拉辛”的人宣称他对皇位也有继承权。看来玩家只能去找“斯捷潘·拉辛”来寻求帮助了。此时“沙皇的仁慈”任务完成，同时接到新任务“斯捷潘·拉辛”。

◆斯捷潘·拉辛的起义

先到酒馆找到“旅行者”，然后花钱询问“斯捷潘·拉辛”的下落，得到地址后尽快赶到目标酒馆处，找到“斯捷潘·拉辛”。和他对话，他告诉玩家，他对目前沙皇的统治非常不满，当一位真正的皇位继承人到来时，他就会发动起义。而目前正传言说，玩家就是伊凡雷帝的曾孙，德米特里的孙子，于是“斯捷潘·拉辛”邀请玩家加入他们的起义。玩家同意后，“斯捷潘·拉辛”便加入了玩家的队伍。

“斯捷潘·拉辛”加入玩家队伍后，与他对话，向他索取一个任务，他会告诉玩家，有消息称，一些波耶们经常在“尼基塔·奥陀耶夫斯基”家中聚会，并讨论他们对于罗曼诺夫家族的不满。“斯捷潘·拉辛”想让玩家去与“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”谈话，看能不能说服他加入玩家的起义，于是接收到了任务“与贵族们对话”。

接到任务后，找到“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”，与他交谈，他会告诉玩家，目前沙皇正不断的加强自己的权利，不想受任何人的制约，很多事都独断专行。因此，俄国的波耶们为了祖国利益着想，正在商讨如何对付沙皇。但“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”目前还无法加入玩家的起义，因为他最重要的独生女“阿列夫京娜”被鞑靼人抓走了，而沙皇向他保证，会派一个使者到克里米亚，恳求他们将“阿列夫京娜”放回来，如何成功的话，“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”就会继续效忠于沙皇。不过，如果玩家能先于沙皇，将“阿列夫京娜”救回来，那“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”就会转而加入玩家的起义。玩家答应了“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”的要求，并得到了“阿列夫京娜”在卡法奴隶市场的线索，同时接到了新任务“阿列夫京娜夫人”。

根据得到的线索，来到卡法，与奴隶贩子交谈，向其询问一个俄国妞的下落，他装傻说不知道，之后给他三千泰勒买来消息。从奴隶贩子嘴里得知，“阿列夫京娜”已经被卖给了一个克里米亚贵族，现在已经去了某个城镇（随机地点）。

来到目标城镇，潜入宫殿，会发现刚开始刀就在手上拿着，接下来要发生什么事，显而易见。接下来，走到守备兵身后，与他对话，结束后开始战斗（如果玩家说服技能高，即可避免战斗）。先迅速朝面前的守备兵头上砍，解决他以后再去对付那个长枪兵，战斗时注意让这个长枪兵帮玩家挡住后面两个射手的视线，并且不要离射手太近，以免射手参与近战。解决长枪兵后再去一个一个的消灭剩余的射手。消灭4个敌人后，会触发与“阿列夫京娜”的对话。说了一些没用的话后，将其带走。

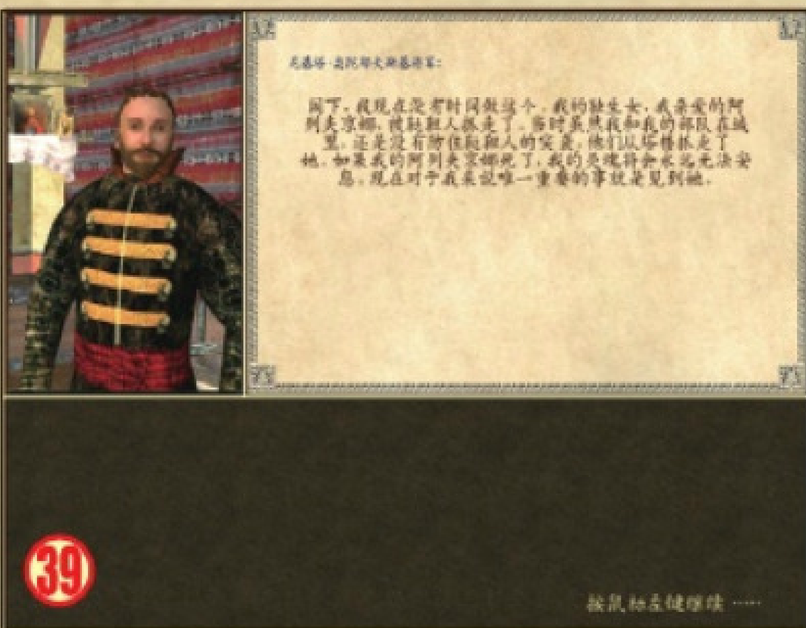
带“阿列夫京娜”回到“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”那里后，“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”会非常感谢玩家将他的女儿救回，并同意加入玩家的起义，还给了玩家一份契约，用这个可以更好的劝说其他领主加入起义。此时就正式走上了起义路程，获得任务“支持权利索要者获取统治权”。同时，“阿列夫京娜夫人”和“与贵族们对话”任务完成。

起义开始后，由于之前任务，“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”和另一位领主会自动加入叛军阵营。同时，“伊斯犹姆要塞”和“切尔克斯克”也会成为叛军领土，而“切尔克斯克”会自动成为“斯捷潘·拉辛”的领地。这时可以让另外领主驻守于城堡，玩家独自一人去到各处劝说领主。找到落单的俄国领主，以当时“尼基塔·奥陀耶夫斯基将军”给的信为证，即可说服他加入叛军阵营

◆起义过程中的分支点

当起义进行一定程度后，再与叛军







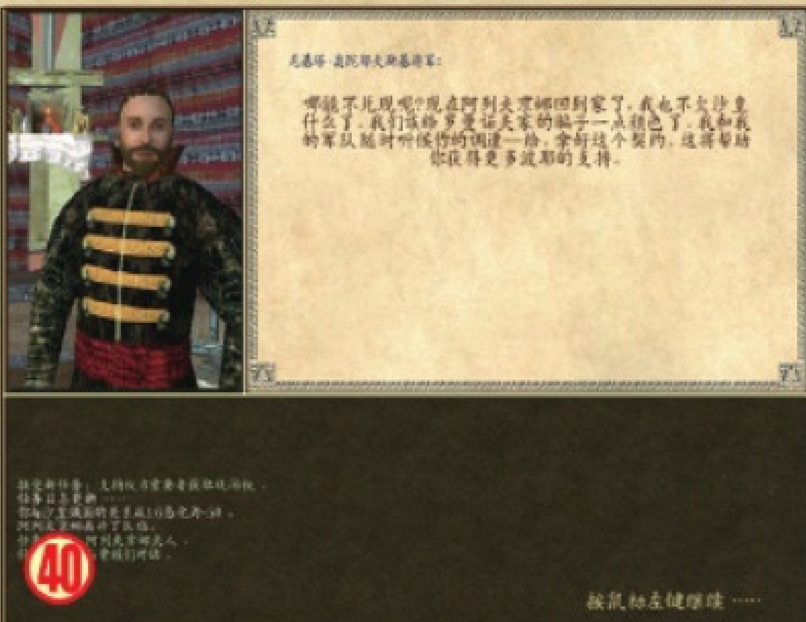


图37：斯捷潘·拉辛，这位自称顿河哥萨克的领袖，又是一位王位要求者
图38：成为斯捷潘·拉辛手下的领主
图39：无休止的救人任务呀，这回要救的是某人的独生女
图40：不过救人的好处也是巨大的，可以拿到一份契约，借此可说服其他领主加入到反沙皇的阵营



领主对话，就会触发一个主线任务分支（对话前注意存档）。

起义消息已经传开，但俄国领主们不接受外族人“斯捷潘·拉辛”的摄政，希望作为正统皇位继承人的玩家能成为沙皇，来统治未来的俄国。

这里会有两个选项供玩家选择，也两个选项也决定了以后所走的路线。这里先讲其中一个路线。

◆路线一、起义成功后的沙皇选举

选择第二个选项，拒绝以皇子的身份成为沙皇，同时获得荣誉并举行进行起义。

然后继续以那份几乎作弊的信来说服敌方领主，当说服大部分领主加入叛军以后，即可适当的率部队攻占剩余敌城，同时也继续说服剩余敌方领主。直至占领所有敌方领地，消灭所有敌方领主，即可消灭原沙皇俄国，由叛军取而代之。

起义成功后，“斯捷潘·拉辛”会主动与玩家交谈，他告诉玩家，目前波耶议会正在讨论该由谁成为新沙皇。如果玩家也想成为沙皇的话，就要获得半数以上的波耶们的支持。至此，“支持权利索要者获取统治权”和“斯捷潘·拉辛”任务完成，同时获得新任务“沙皇选举”。

为了当选沙皇，接下来就要在21天之内，去和各位俄国领主交谈，说服他们来支持玩家，任意选择三个选项其中的一个，就可以简单的获得领主的支持。当获得半数以上的领主支持后（任务日志里有显示支持玩家的领主名单），就可以等待任务时限结束，届时即可当选为沙皇。同时，“沙皇选举”任务完成，并接到新任务“伪德米特里三世”。

◆斯捷潘·拉辛的再次造反

之后就是漫长的统一之路，不过在统一过程中，还会发生一件——“斯捷潘·拉辛”的再次叛乱。而这一次，明显是冲着玩家而来的。发生叛乱后，虽然会有部分领主携领地参与叛乱，但结束叛乱还是很容易的。只要带上足够人马，打败并俘虏“斯捷潘·拉辛”即可。随后“斯捷潘·拉辛”被处以叛国罪，在莫斯科红场被当众处决，叛乱也随之结束。

内患消除后，继续统一之路。在中后期实力强大后，并带有足够人马，再和敌方领主对话，即可以武力威慑敌人，使敌方领主投靠于玩家，就算是敌国国王也不例外（统一时注意，先不要和波兰或克里米亚开战，因为他们两国之间有同盟协议，和其中任意一个国家开战都会导致另一个国家也向玩家开战，使玩家两面受敌。更不要同时向多个国家开战，这也会导致他们之间互相停战，携手对抗玩家）。

图41：这份契约（信）是万能的说服利器……
图42：经过一段时间的说服工作，我方和沙皇的实力对比发生了明显的变化，胜利就在眼前了
图43：虽然消灭了所有其他国家统一了东欧，但被称为“暴虐者”和“谋杀犯”……



◆暴君的统一

当消灭所有国家，统一东欧以后，游戏结束。记录显示，玩家被自己的仆人称为“暴虐者”，被人民称为“谋杀犯”。并以恐怖的手段慑服所有领主，以庞大的军力征服了四邻，使莫斯科帝国成为了一股强大的势力。然而，在玩家的统治下，国家从此再无安宁之日……

◆路线二、伪德米特里三世

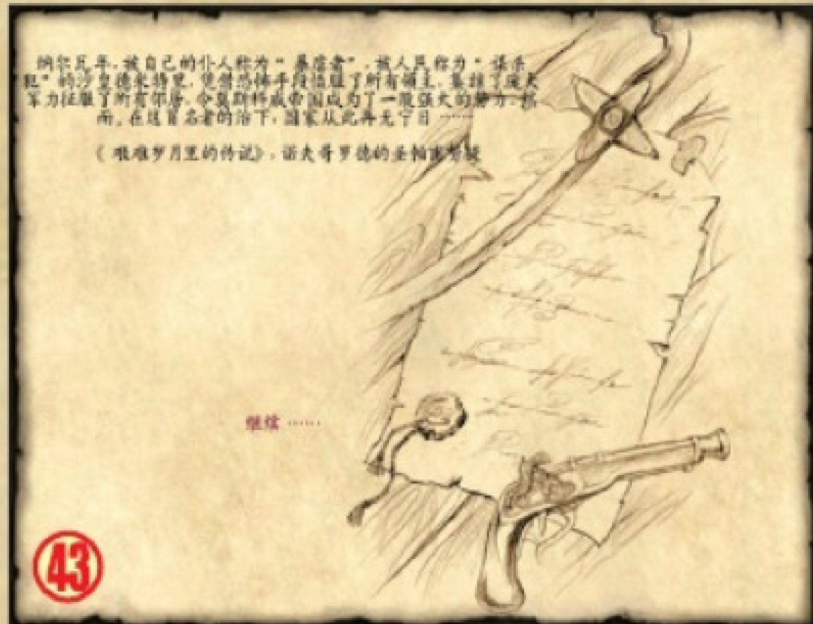
回到之前分支处，选择第一个选项，以皇子的身份成为沙皇。

走上这条路线后，继续进行起义。这时再去招降敌方领主，可以以“自己是沙皇俄国的正统统治者”为由说服敌方领主。然后继续说服敌方领主，攻占敌方领地，直至起义成功。

◆斯捷潘·拉辛的威胁

起义成功后，会自动前往“斯捷潘·拉辛”所在处（里面站着4个“警卫”啊），与他对话，他会要求得到元帅的职位，并以“知道玩家的真实身份”为由，来威胁玩家。无奈，为了保住性命，之后听从他的要求，让他成为俄国





元帅。接下来又是漫长的统一……

不要去选择第二个选项，如果选这个选项的话，就要同时与“斯捷潘·拉辛”和那4个“警卫”进行战斗，不作弊的话基本不可能胜过这5个人。而结局就是，玩家被“斯捷潘·拉辛”抓起来并囚禁，之后不久，便死于狱中……

哥萨克主线任务

◆初闻黑杖的故事

先找到哥萨克酋长效忠或做任务提升阵营关系到10，以触发主线剧情。

然后找到酋长对话，酋长会让玩家去保护一个正被强盗袭击的村庄（随机地点）。同意（拒绝的话就再也无法进行哥萨克线任务）后即接到新任务“保卫村庄”。带30人来到指定村庄，进入村庄，触发战斗。敌人只有10~20人，但其中有两个“瑞典资深手枪骑兵”，开始战斗后先消灭这两个敌人，剩下的敌人就很容易解决了。

战斗结束后，会出现一位老人与玩家对话。这位在临终之前想要告诉玩家一个秘密，希望玩家能够寻找到传说中的黑杖，但这位老人未能把话说完，便被一个受伤的强盗开枪打死了。此时便接到了新任务“黑杖的秘密”，并从此正式开始了哥萨克主线任务。

先回去找酋长汇报之前任务的成果，酋长感谢玩家的行为，并给了1000泰勒作为报酬。同时“保卫村庄”任务完成。



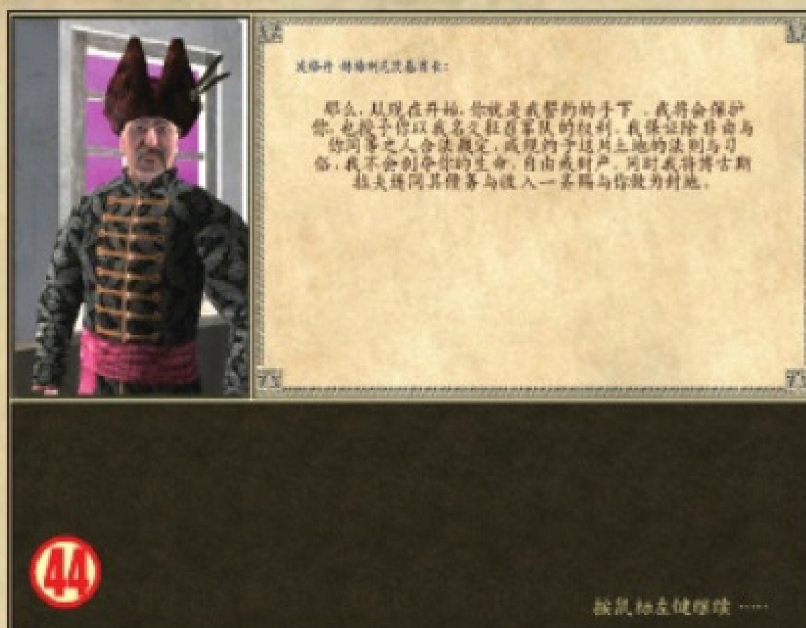






图44：效忠哥萨克领主，获得了第一块封地
图45：接到去找“传说中的黑杖”的任务
图46：要想找到黑杖，必须去找见多识广的雅克·德·克莱蒙

然后再向酋长或其他任意一个哥萨克领主询问黑杖的事情，对方会告诉玩家，“雅克·德·克莱蒙”对各种奇闻异事了解甚多，可以向他询问黑杖的事情（第一次问不出这个消息的话，就反复多次问，直到问出为止）。

得到消息后，来到“斯摩棱斯克”，寻找在附近移动的“雅克·德·克莱蒙”。找到并与他对话，向他询问关于黑杖的事情，他会告诉玩家，他曾经在一个酒会上，听一个哥萨克人提起过黑杖的事情，而那个哥萨克人现在是哥萨克酋长国的一位领主（随机人物）。同时接到任务“差事”。

然后找到“雅克·德·克莱蒙”提到的那位领主，向他寻求任务以增加与他的关系，当关系达到10以后，他才会告诉玩家关于黑杖的事情。这位领主告诉玩家，黑杖是由稀有金属打造的古老圣物，传说中，它能使拥有它的人所向披靡。他还告诉玩家，他们军队曾经抓到过一个“亚努什·拉齐维乌”的家将，这个人被绞死之前曾发誓说，他经常听到“亚努什·拉齐维乌”提到黑杖。玩家如果想要得到黑杖的消息，最好去找到“亚努什·拉齐维乌”，看看他知道些什么。此时“差事”任务完成，同时接到新任务“为了大立陶宛”。

◆拉齐维乌与黑杖的关联

接到任务后“亚努什·拉齐维乌”就会从游戏里消失，要等待5天左右才会再次出现。此期间可以想办法把自己的声望提升至200，如果已经向哥萨克酋长效忠，还要去酋长那里解除誓约。然后到“旅行者”那里询问“亚努什·拉齐维乌”的下落，之后尽快赶到目标酒馆内找到“亚努什·拉齐维乌”，并向他询问黑杖的事情。“亚努什·拉齐维乌”告诉玩家，黑杖的秘密自古以来由立陶宛望族保有，其中就包含拉齐维乌家族。这些秘密对外人来说没有意义，所以他并不想告诉玩家。但如果玩家能够帮他取得波兰王位，他以此作为交换，把黑杖的秘密告诉玩家。此时接到新任务“拉齐维乌造反”。接下来继续对话，向“亚努什·拉齐维乌”效忠并帮他取得王位，又得到了另一个任务“支持权利索要者获取统治权”。

开始复国以后，先与队里的“亚努什·拉齐维乌”对话，他会告诉玩家，作为一个合法的国王，他需要待在一个由可靠的守军和厚实的城墙所保护的首都里，而不是跟着玩家到处游荡。于是“亚努什·拉齐维乌”命令玩家去攻占一个城镇作为首都。此时便接下新任务“第一个命令”。

然后选择一个城镇（最好还是选“华沙”吧，方便以后的任务），带兵

攻下来。攻下第一座城后，“亚努什·拉齐维乌”会和玩家对话，他告诉玩家以后可以在这个城里找到他。紧接着，他还让玩家去从波兰人手中抢回“基辅”。此时，“第一个命令”任务完成，同时接到新任务“占领基辅”。

接到任务后，先去劝降一些波兰领主，然后率领这些领主一起前往攻城。攻下城后可以将城留给自己。然后去攻下的第一座城找“亚努什·拉齐维乌”复命。“亚努什·拉齐维乌”告诉玩家，从一个俘虏口中得知，在“基辅”正有人试图造反，他要玩家去“基辅”找镇长调查此事。于是接到新任务“基辅镇长的报告”，同时“占领基辅”任务完成。

回到“基辅”，找到与镇长交谈，向他询问当地谋反的事情，他告诉玩家，曾经的确有人想造反，但看到“亚努什·拉齐维乌”如此多的胜利之后，便没有人敢造反了。同时，镇长还告诉玩家一些消息，多年前，“亚努什·拉齐维乌”曾经带兵掠夺过当地的修道院，并将里面以前基辅国君的石棺带走了。当玩家想要知道后面的事情时，镇长却要求用5000泰勒来换取更多的信息。为了得到更多有用的信息，只好乖乖地掏出5000泰勒交给镇长。镇长收到钱后先说了一段谎话，被玩家识破后才透露真相。当初“亚努什·拉齐维乌”命令镇长来到修道院与信使接头，并在部队到来时打开大门，在他们将石棺带走后再锁上大门。镇长并不知道他们为什么带走石棺，更不知道石棺被带到了哪里。但镇长提到，在他们的旗手离开时说，他们得到了黑杖。玩家这才得知“亚努什·拉齐维乌”是在装傻，同时接到了新任务“倔强的拉齐维乌”。

回去找到“亚努什·拉齐维乌”，先向他汇报“基辅”的情况，并得到了1000泰勒作为奖赏。同时，“基辅镇长的报告”任务完成。

然后再向“亚努什·拉齐维乌”询问黑杖的事情，他会告诉玩家，现在还太早，等玩家给他俘虏并带回一个克里米亚领主后，再和玩家讨论这件事。同时接到新任务“鞑靼米儿咱”。

接到任务后，来到克里米亚，找到并俘虏任意一个克里米亚领主。抓到俘虏后没多久，便从俘虏身上搜到了一封信。从信上的内容来看，写信人受命于某人，也在寻找“亚努什·拉齐维乌”和黑杖的信息。他查明，“亚努什·拉齐维乌”把从“基辅”抢来的石棺里的陪葬品放到了自己家族的墓穴中，并认为“亚努什·拉齐维乌”打算利用巫术来夺取王位。目前这位写信人已经前往“里加”去查阅圣殿骑士的档案，以获得更多关于黑杖的信息。然后询问被俘领主更多的信息，结果这位被俘领主也是一无所知，看了玩家只能亲自去“里加”寻找更多情报了。此时“倔强的拉齐维乌”任务完成，同时接到新任务“圣殿骑士的档案”。

先把俘虏带给“亚努什·拉齐维乌”交差，然后再向他询问黑杖的事情，结果他还是说要登上王位后再告诉玩家。看样子从“亚努什·拉齐维乌”嘴里得不到什么有用的消息了，只能靠玩家自己收集情报了。此时“鞑靼米儿咱”任务完成。

既然“亚努什·拉齐维乌”仍然不告诉玩家黑杖的事情，那玩家只能按照之前那封信所写的，先去“里加”调查一下。来到“里加”与镇长对话，要求查看档案，但镇长说要得到“里加”领主的许可才能让玩家进去，或者玩家能够成为本城的领主……

接下来找到“里加”领主，向他接任务，将关系提升至25后，他才会允许玩家去查看档案（如果实力强大，可以略过这一步，直接攻城）。然后再找镇长，查看档案。

通过档案得知，奥列格家族曾与异教徒的祭司签订过秘密协议，并从异教徒的祭司那里得到了有着神奇力量的黑杖。后来奥列格家族的亲王们在基辅附近建立了一个修道院，黑杖便被保存在那里。而档案的最后还提到，当时异教徒的祭司正是拉齐维乌家族的祖先……

根据这份档案和之前的那封信来看，现在黑杖很有可能在拉齐维乌家族的墓穴里，接下来就要寻找这个墓穴的所在位置。至此“圣殿骑士的档案”任务完成，同时接到新任务“家族地穴”

得到信息后，去找任意一位波兰或波兰叛军领主（最好是分封领地时关系较好的叛军领主），继续接任务来提升关系，在关系达到35 时，向对方询问拉齐维乌家族墓穴的所在位置，对方会告诉玩家，墓穴就在“内斯维什”（同“涅斯维日”）。至此“家族地穴”任务完成，同









图47：帮助亚努什·拉齐维乌去夺取波兰的王位，成为他手下的第一个封臣
图48：首先要夺取一座城市作为首都，建议把目标选在华沙
图49：这年头，想得到有用的情报可不容易，必须花大价钱买
图50：为了对付克里米亚的可汗，必须先抓一个“舌头”

时接到新任务“内斯维什传奇”。

然后不要着急去“涅斯维日”，在“亚努什·拉齐维乌”坐上王位之前，是调查不到有用的消息的。

继续与波兰抗争，直至波兰灭国，由叛军取代（复国过程中注意给自己至少留一座城）。届时，“支持权利索要者获取统治权”、“拉齐维乌造反”和“为了大立陶宛”三个任务完成。

◆进一步了解黑杖的秘密

帮“亚努什·拉齐维乌”取得王位后，前往“涅斯维日”，并与村庄长老交谈，向他询问多年前几具石棺的事情，并表明自己是“亚努什·拉齐维乌”的人。长老告诉玩家，几年前的确有一些运货马车载着沉重的货物来到过本地教堂，但没人知道那是些什么货物。长老还告诉玩家，就在几天前，有一位年迈的俄国亲王也到此询问过马车和墓穴的事情，他的嘴里也老挂着黑杖的事情。只可惜，长老并不知道这位亲王的名字，更不幸的是，这位亲王已经在村庄附近被强盗杀害了。看来只能去找那些强盗们谈谈了……

对话结束后，离开村庄，就会看到那些强盗……215人的……逃兵……前去与他们对话，向他们询问那位亲王的名字，他们要求5000泰勒作为信息费，可以给他们，也可以直接开打。对方人多，为了避免麻烦，还是交出5000泰勒吧。收到钱后，他们告诉玩家，他们从亲王的随从口中得知，这位亲王姓为鲍里亚金斯基。得到亲王的名字后，“内斯维什传奇”任务完成，同时接到新任务“奥列格家族的秘密”。

然后查找沙俄领主里姓鲍里亚金斯基的领主，发现只有一个，“尤里·鲍里亚金斯基亲王”。然后带上足够人马，找到这位亲王，与他对话（必须在野外）。玩家先向亲王传达了他父亲被害的消息，然后亲王怀疑玩家也是强盗的一员，无论玩家说什么他都不信，并向玩家发动了攻击。同时接到新任务“鲍里亚金斯基亲王”。

无奈，只好应战，以证明自己的清白。将亲王击败后并俘虏，亲王这才相信玩家，并告诉玩家，他们的家族是奥列格望族的后裔，他们是黑杖的正统继承人。而他的父亲为了给家族带来荣誉，便开始调查黑杖的下落，只可惜，他父亲还没找到黑杖，就死在了强盗手中。亲王还告诉玩家，他家中有一本他父亲看了一遍又一遍的书：“鸦之书”，但他却以高价卖给了一位不知名的书籍商人。看来玩家还要去寻找这本书。至此，“奥列格家族的秘密”和“鲍里亚金斯基亲王”任务完成，并接到新任务“乌鸦之书”。

获得新的信息后，可以先释放亲王，然后去各地的酒馆寻找书籍商人。找到书籍商人后，向他以7000泰勒的价格购买鸦之书，出城后即可阅读书中的内容。

书中描写里一个传说中的故事，很久很久以前，在波利安人部落里，一块黑色陨铁从天而降，并被他们的先知得到了。他们在陨铁落下的地方修建了一个异教神庙，很快，一个城镇“基辅”在不远处崛起了。而后来，一位亲王从先知们的手里抢到了那块陨铁，并下令用它做成了一柄黑杖。从此，亲王战无不胜，击败了许多敌人，建立了一股强大的势力。直到现在，哥萨克人仍然相信，谁拥有黑杖，谁就是“以‘基辅’为中心，方圆三个月行程之内”广大土地的统治者。后来，先知们进行了复仇，他们趁亲王外出征战之际，偷走了黑杖，没有黑杖庇护亲王随后便战死沙场。再后来，黑杖落入了奥列格家族手中，但从那之后，就再也没人知道黑杖的下落了。

这是一个和哥萨克息息相关的传说，看来要找哥萨克人来了解详情了。至此“乌鸦之书”任务完成，同时接到新任务“哥萨克传奇”。

得到并读取鸦之书后，找到任意一位哥萨克领主对话，向对方询问，哥萨克中知道神话故事最多的人是谁。对方会告诉玩家，一个叫“马麦”的人，他所知道的远古传说，要比任何一位游吟诗人知道的还多。对方还告诉玩家，目

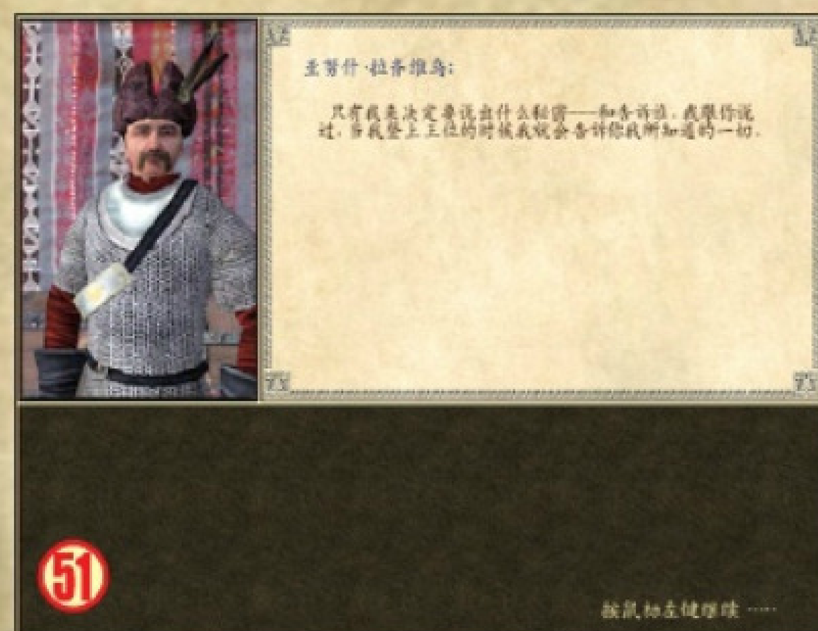










图51：亚努什·拉齐维乌真是不见兔子不撒鹰，一定要得到王位后才告诉玩家黑杖的信息
图52：一个小小的镇长也是软硬不吃，一定要得到领主的许可，才允许玩家查看档案
图53：帮助亚努什·拉齐维乌获取王位成功，然后他说了很多屁话
图54：找到村庄长老，询问那几具石棺的下落
图55：这么珍贵的“鸦之书”就卖掉了，这人有没有脑呀

前“马麦”已经退伍，可以到哥萨克的酒馆里找到他。

在哥萨克酒馆里找到“马麦”后，发现他是一个爱打架的酒鬼，还要玩家替他付清债务。当玩家替“马麦”付清5000泰勒的债务后，他便加入了玩家的队伍。

然后离开城镇，与队里的“马麦”对话，并向他询问黑杖的传说，他告诉玩家，前任酋长“巴拉巴什”知道关于黑杖的一切，玩家可以去找他询问关于黑杖的具体传说。于是接到了新任务“巴拉巴什酋长”，同时“哥萨克传奇”任务完成。



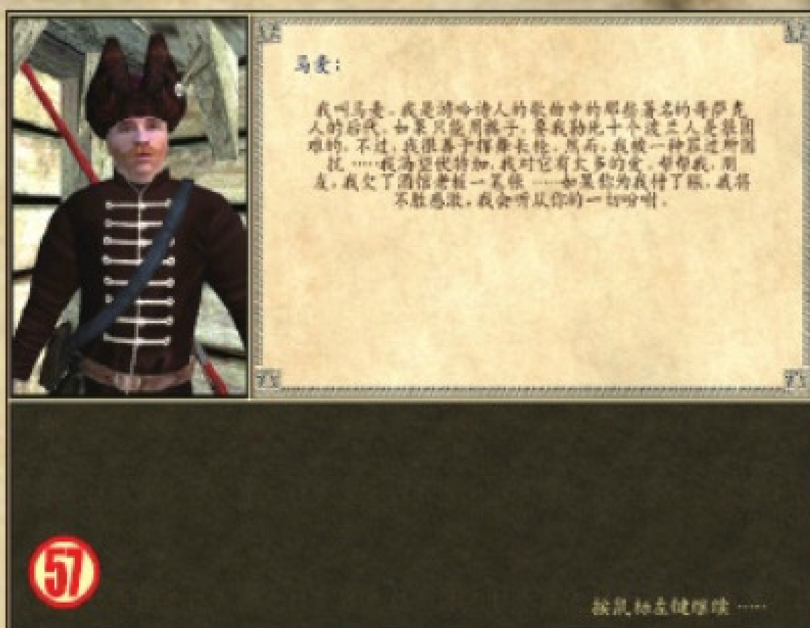


图56：书籍商人也是奇货可居狮子大张口……
图57：找到了马麦，却要先替这个酒鬼付酒钱
图58：亚努什·拉齐维乌不报复国之恩也就罢了，还要黑我，只能和他面对面好好“交流”一下



◆获得黑杖

得知“伊凡·巴拉巴什”的事情后，到酒馆找“旅行者”询问他的下落，然后找到他，与他对话。“伊凡·巴拉巴什”会先向玩家讲述从前他和“赫梅利尼茨基酋长”之间发生的一段故事，他告诉玩家，“赫梅利尼茨基酋长”只是一个对人民漠不关心、被野心和仇恨驱使着的人，这样的人必定会给哥萨克带来厄运。之后伊凡·巴拉巴什”也向玩家讲到了黑杖的故事，并告诉玩家，黑杖能使拥有者的部队士气牢不可破，从而能够带领哥萨克人民奋勇作战。玩家得知了黑杖真正的力量，并明白了这就是“亚努什·拉齐维乌”迷恋黑杖的原因，于是便打算到拉齐维乌家族的墓穴，取得黑杖。同时接到新任务“内斯维什”。

之后不要着急去“涅斯维日”，到了以后会遭遇数百人军队的埋伏，所以在此之前可以先利用之前复国时得到的城镇来发展兵力。由于作战地点地形较为狭隘崎岖，所以可以多准备些较高级别的长枪兵和火枪兵，在两种兵种均达到至少30 后，把城镇的守军全部撤出，能带走就带走，不行的话就解散（如果城内有守军的话，很有可能导致之后的战斗中，敌人增援次数增加至6次左右，一共会刷出500人左右。而城内如果空无一人，敌人增援次数只有2次，共150人左右）。然后带兵前往“涅斯维日”。

到达“涅斯维日”附近时，“马麦”便会提醒玩家，要小心埋伏（触发此对话后，直奔“涅斯维日”，不要转去其它地方，去其它地方也有可能导致之后战斗时，敌人数量增加）。

到达“涅斯维日”，触发战斗。战斗开始时让火枪兵坚守，其他兵种冲锋。在己方近战士兵多数健在的时候，玩家可以小心射杀敌人的火枪兵。如果己方近战士兵已经所剩无几，玩家则需要优先解决靠近己方射手的敌人。如果顺利，敌人只增援2次，即可轻松的赢得战斗。如果敌人增援达到3次以上，而己方增援仍是2次的话，那就读档，把自己部队士兵换成重甲士兵后再来吧……

战斗结束后，与俘虏交谈，发现“亚努什·拉齐维乌”早就料到玩家会来这里寻找黑杖，便下令让部队在此埋伏。然后再与“马麦”对话，又得知，“亚努什·拉齐维乌”诬陷玩家为一个无恶不作的强盗，并已经下令通缉玩家。现在敌众我寡，想要胜利并不容易。这时“马麦”提出了刺杀“亚努什·拉齐维乌”的计划，并让玩家选择是否同意。

同意刺杀计划后，即接到新任务“拉齐维乌酋长”。接下来，装备一个威力80、速度30的火枪和一袋弹药，外加一单手武器和一盾牌，然后来到“亚努什·拉齐维乌”所在城镇，潜入进去，守卫会把玩家当做一个雇佣兵并让玩家通过。

进了领主大厅后，走到“亚努什·拉齐维乌”身后的椅子后面，然后再与他对话。对话后身份被识破，触发战斗。利用椅子为掩体，迅速用火枪干掉面前的“亚努什·拉齐维乌”，然后再以椅子为掩体蹲下装填弹药，装填后站起射杀对面的胸甲骑兵，接着再蹲下装填，如此反复消灭所有敌人。

消灭“亚努什·拉齐维乌”和他



的守卫后，还要来到城里与城堡守卫战斗。刚开始就会有几个敌人在玩家附近，迅速切换单手武器、盾牌消灭身边的敌人，然后再换回火枪，消灭剩下远处的敌人。

成功脱逃后，“马麦”会前来迎接。此时“拉齐维乌酋长”任务完成，同时获得了追寻已久的黑杖。

如果不同意刺杀计划的话，那就要带兵去正大光明的与“亚努什·拉齐维乌”对抗，无论是攻城还是野战，将其打败并俘虏以后就能获得黑杖。

将“亚努什·拉齐维乌”俘虏后没多久，守卫就前来报告，“亚努什·拉齐维乌”已经病死，将他就地安葬后，继续前进。

以上两种方法，不影响以后的剧情发展，可自由选择。

◆得到黑杖后的分支点

取得黑杖后储存游戏，接下来是哥萨克任务分支。然后回去找“伊凡·巴拉巴什”，至此“巴拉巴什酋长”任务完成。“伊凡·巴拉巴什”见玩家得到了黑杖，便邀请玩家在他的旗下作战，并计划着一起针对“赫梅利尼茨基酋长”的起义。这时玩家可以选择是否帮助“伊凡·巴拉巴什”，两种选择只有一小段剧情不同，但最终结局都是一样的。

◆路线一、为了赫梅利

选择不同意“伊凡·巴拉巴什”的计划后，“马麦”会与玩家对话，得知玩家的选择后，他会帮玩家在“赫梅利尼茨基酋长”手下成为元帅。至此“内斯维什”任务完成，同时接到新任务“为了赫梅利”。

对话结束后，离开城镇，玩家便会立即成为哥萨克酋长国的元帅。继续等几天后，哥萨克会向波兰宣战，同时接到任务“去波兰”，征服波兰后，“去波兰”任务完成。然后再等几天，波兰国王会掀起一场叛乱，同时接到任务“造反”。继续征战，消灭所有叛军，“造反”任务完成。然后再等几天，会接到通知去见酋长，同时接到新任务“兵变”。

找到酋长后先储存游戏，接下来又是一个分支。









图59：得到了黑杖，再留无益马上开溜吧
图60：黑杖果然神奇，伊凡·巴拉巴什来拉拢玩家加入了
图61：要不要加入伊凡·巴拉巴什一方，之后会有不同的剧情
图62：波兰的扬·卡西米尔国王煽动力一场哥萨克的暴动，必须镇压下去

储存游戏后与酋长对话，他告诉玩家，他打算更改现在哥萨克的国家制度，建立一个新的国家，恢复古时的罗斯大公国。而为了达到这个目的，首先要征服沙皇俄国，但目前哥萨克与沙俄签有盟约，而且哥萨克的军官们也不希望这场战争发生。所以酋长打算让玩家暂时离职，以一个普通哥萨克人的身份去攻占一座沙俄城镇，然后就可以激怒俄国人，并使得俄国人向哥萨克宣战，这样一来就可以与沙俄开战，并进一步征服沙俄。酋长还保证，一旦战争开始，玩家便可官复原职。然后让玩家选择，如何来引发这次的战争。

如果同意的话，玩家会立即脱离哥萨克。然后带兵攻下一座沙俄城镇后，又会马上回归，还是哥萨克的元帅，但之前的封地不会回来了。

如果不同意，出城以后会派出信使与沙俄谈判，但信使在途中被劫，打算撕毁条约的事情暴露，哥萨克的领主几乎全部携城投敌，只有玩家和酋长还有另一位领主，三人对抗强大的敌人。

◆维陶塔斯之冠

无论选择哪个，都要征服沙俄。将沙俄消灭后，找酋长报告，从此，哥萨克酋长国将改名为罗斯大公国。但“赫梅利尼茨基”现在的地位还不稳定，无法立即成为大公。他想让玩家去寻找三个世纪前丢失的维陶塔斯大帝的王冠，有了这个王位的象征，“赫梅利尼茨基”才能顺利登上大公之位。此时“兵变”任务完成，同时获得新任务“维陶塔斯之冠”。

接到任务后，等待数天后，“马麦”会主动与玩家对话，他了解到玩家的烦恼后，告诉玩家，他曾经在某个地方听游吟诗人提到过维陶塔斯之冠的事情，当时有三个与维陶塔斯大帝对立的骑士夺走了王冠，其中两个都死了，最后一个人对自己的行为公开认错，并成为了一个修道士，看来王冠应该在他手里。但那个游吟诗人并没有提到这个人去了哪里，于是“马麦”打算去拜访这位游吟诗人，并要求1500泰勒作为盘缠。给“马麦”准备好1500泰勒后，他便会离队去调查此事。

继续等待几天后，“马麦”归来，他告诉玩家，那位游吟诗人去年就死了，但他从游吟诗人的孙子那里了解到了一些线索，并到“查基”和“维尔纳”调查后得知，最后的那位骑士带着他所有的物品前往了一个瑞典城镇（随机地点）的

藏身处，在那里苦修，直到死去。他的所有物品都还留在他的房间内……

得到王冠所在位置后，回去找“赫梅利尼茨基”报告，并要求他派兵取回王冠，但他的地位还不稳定，不能与教士们正面相对。但玩家可以假扮成一个修道士，潜入那座修道院，并取回王冠。

得到命令后，潜入目标城镇，消灭所有修道院的守卫后，即可取得王冠。然后回去将王冠交给“赫梅利尼茨基”。至此“维陶塔斯之冠”任务完成。同时“赫梅利尼茨基”又交给了玩家一个新任务“从海到海”，去统一整个东欧。

之后消灭剩下克里米亚汗国和瑞典王国，统一整个东欧。

◆黑杖的最终归属

统一后，再过一段时间，会有一个占卜者找到玩家。这位占卜者正是那些曾经拥有过黑杖的异教徒的后人，他希望玩家能够归还黑杖，让它留在隐秘的神殿里。但玩家想继续拥有黑杖的强大力量，便拒绝了占卜者。而占卜者却说，黑杖并没有任何力量，只是玩家听说了它的传说后，变得自信了，所以才变得如此强大。玩家听后，这才将黑杖归还于占卜者。至此，黑杖系列所有任务全部完成。

◆路线二、为了巴拉巴什

回到第一个分支处，选择同意“伊凡·巴拉巴什”的起义计划，便会接到任务“为了巴拉巴什”。

然后就要劝说部分哥萨克领主，来支持“伊凡·巴拉巴什”的起义，大多数人看到黑杖后便会同意参与“伊凡·巴拉巴什”的起义。并有领主提醒玩家去和“赫梅利尼茨基酋长”谈谈。

和一位领主谈话后，可以去找“赫梅利尼茨基酋长”谈谈，他告诉玩家，“伊凡·巴拉巴什”只不过是波兰的一条走狗，他当酋长的时候，向哥萨克人民征收高额税款，并以这些钱财来讨好波兰国王。他迟早会把哥萨克人民变成波兰的农奴。“赫梅利尼茨基酋长”还告诉玩家，他的探子传来消息，“伊凡·巴拉巴什”让他的信使伪装成商人，运送一个神秘包裹给波兰国王，并告诉了玩家那个商队的出没地点，如果玩家想知道真相，就去调查一下那个包裹里的内容吧。同意后即接到新任务“装有信件的货车”。（玩家也可以选择，但拒绝的话没有任何改变，不如一开始就不来见“赫梅利尼茨基酋长”）



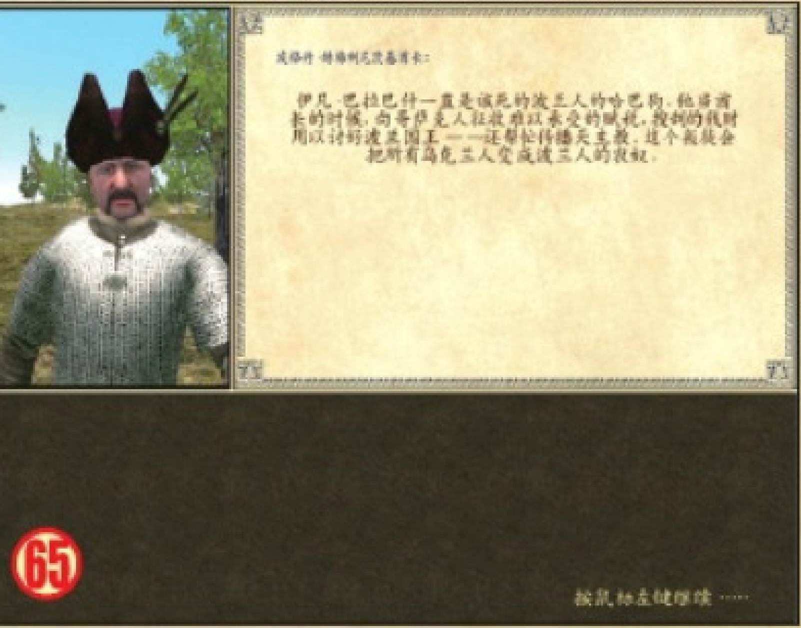
然后带上足够人马，找到这个百人商队，向其发起进攻，赢得战斗后，从商队头领那里得到了包裹。查看信中内容，发现“伊凡·巴拉巴什”果然是个卖国者，他竟然以割让领土为代价来换取波兰对他起义的支持。得知这个消息后，“为了巴拉巴什”任务随即失败。

然后向“赫梅利尼茨基酋长”汇报，并向其效忠，然后会成为哥萨克酋长国的元帅。之后所以剧情和路线一完全一样。

如果在劝说领主过程中不去见“赫梅利尼茨基酋长”，或拒绝攻击商队的任务。那接下来就还要继续劝说领主。当劝说一小部分领主后，会自动开始起义，“伊凡·巴拉巴什”加入队伍，并获得任务“支持权利索要者获取统治权”。

当起义成功，“伊凡·巴拉巴什”当上酋长后，玩家便成为了元帅。再接下来的发展基本上和路线一相同。只不过，刚开始的征服波兰变成了征服沙俄，波兰国王的叛乱变成的俄国沙皇的叛乱，而后来撕毁盟约的对象也从沙俄变成了波兰。在继续就是找王冠，统一，然后黑杖被占卜者取走。







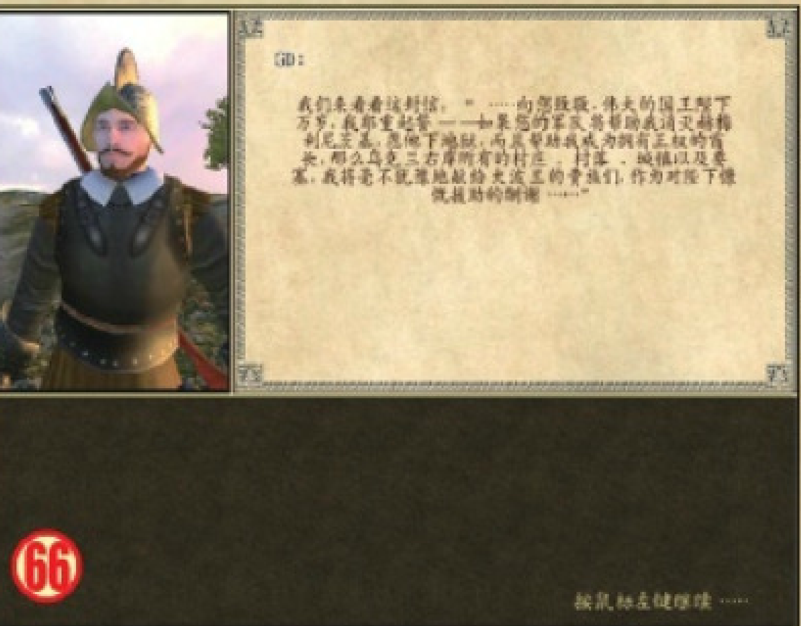


图63：罗斯大公国击败了所有对手，征服了整个欧洲
图64：黑杖，其实只是一把普通的手杖而已，给人的只是精神上的支持力量
图65：选择支持伊凡·巴拉巴什，却被告知他只是波兰人的一条狗……
图66：截获了伊凡·巴拉巴什给波兰的信，揭露了这个卖国者的真面目

天气渐渐变冷，各位读者朋友要注意身体喔！正所谓身体是革命的本钱，身体好的人才能专心地工作和学习。老人们都说万贯家财买不到健康，如果你还拥有健康，一定要珍惜。笔者的一位朋友是典型的反面教材，他因为贪玩着凉患上了感冒，刚刚有些好转便又马虎大意，导致病情加重，还引发了心脏部位并发症，现在还在医院治疗……



"我不是在做梦吧？"
——30台iPad一起充电＋同步

标新立异是个引人注意的好方法，其背后往往有商业目的，甚至竟是些荒唐可笑的想法。各位应该在电视上看过这样报道，国内个别学校规定学生要使用iPad，称之为"电子课堂"，学生要在上面"写作业"并通过网络上交给老师，还能利用定制软件实现"点名""签到"等功能。学生和老师玩得高兴，学校也在高科技产品的光辉照耀下彰显了自己的独特气质。家长们呢？天真的他们为了家里的独苗生长得出类拔萃，自然不在乎再多花几千块了。说了点外话后，笔者也要为这些学校出出主意，毕竟那么多学生和老师，大家都使用iPad和同样的软件，必须有专人进行技术支持，否则一旦某个小朋友不慎还原了初始设置，岂不会影响到正常的教学？

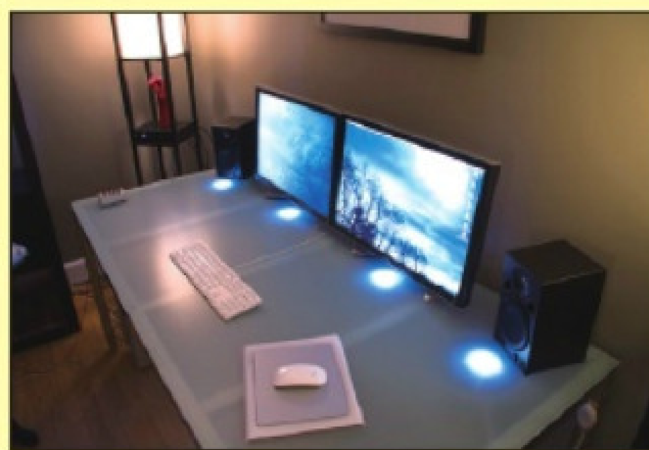
国外一家公司日前推出了一款企业级iPad附件"MultiDock"，号称为世界带来了一种更灵活的管理方式，它能同时充电10个iPad，每个设备都配有独立的LED指示灯。如果想同步软件和其他媒体文件，那么可通过数据线连接电脑，利用iTunes统一管理。"MultiDock"的充电功率是10W（5V，2.1A），由于电压一致它也可以为iPhone、iPod Touch一类设备充电，这点在官方的宣传文档中没有提及。如果嫌同时管理10台iPad还不够多，可以购买3台"MultiDock"，通过专用数据线把它们连接在一起，就可以达到同时


每个iPad都有一个自己的"盒子"


后部的电源和数据线接口，带有专门的散热孔

求知若饥，虚心若愚

由于经常写些苹果产品的小附件，也很关注苹果公司的消息，可以说如果没有苹果公司，也就不会有上面介绍的"MultiDock"和许多茶余饭后的话题。当笔者正在撰写这篇文章时，得知苹果公司前CEO史蒂夫·乔布斯去世的消息。他去世的前一天，苹果公司发布了iPhone 4S，市场反响并不好，"果粉"表达着失望，"果黑"则争相对"果粉"冷嘲热讽。这些质疑和失望的声音，相信"乔帮主"也无法听到了，他和其他在生前做出许多贡献的人一样，在改变了世界后孤单地离去了。我们可以看看下面的几幅图片，这些设计师的工作站无一例外地选择了苹果的产品，这即是一种认可，也证明了许许多多设计师所设计出的产品，都会或多或少地受到自己所使用的苹果产品的影响。我们普通人没有能力也没有必要去与乔布斯一样的"超人"比拼对世界的贡献，我们只需要记住他，记住他2005年在斯坦福大学演讲时说的："求知若饥，虚心若愚"（Stay hungry, stay foolish）。

非常漂亮的设计师工作站，苹果产品是点睛之笔



空间足够大，套上保护套也一样塞得进去

管理30台iPad的目的。你可以会纳闷，如果4台同时连接，岂不是可以管理40台了？很遗憾，该产品最多只支持到30台，笔者猜测可以是由供电模块的限制所致。

“MultiDock”并不算小，尺寸为：29.9cm×23.3cm×47.2cm，与一台大号打印机相仿。它也不轻，单个就重约8.4千克，如果3台摆放到一起，看起来相当敦实。厂商引以为傲的是该产品通过了UL、E、CCC、FCC、CB、C-Tick、TUV认证，安全和稳定性上有不错的保障。我们再看看它的售价，700美元的价格一般企业或学校都可以接受，而且虽然是美国货，它支持国内的标准220V电压，无需额外购买变压器。



SATA Ⅱ硬盘继续发光发热
——Magic-Pro PCI-Express硬盘转接器

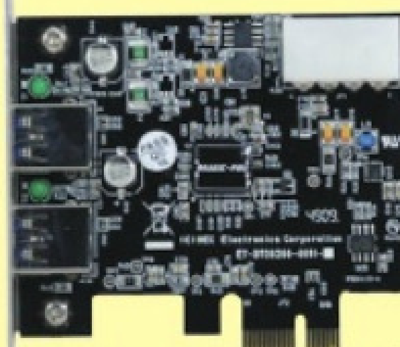
如果你是游戏玩家，那么通过更换显卡来提高帧数是最好的办法。但如果你不玩或很少玩游戏，平时只是上网冲浪及办公，那么硬盘的读写速度至关重要。在SATA Ⅲ接口固态硬盘的助力下，访问的数据带宽提升到6Gb/s，即600MB/s，与传统SATA Ⅱ 3Gb/s相比足足翻了一倍，使用时带来的速度提升堪比游戏玩家更新的最好的独立显卡。

但一个问题也随之出现了，SATA Ⅲ标注出现得较晚，在它成为主板的标配前我们已经购买了一些SATA Ⅱ接口的固态硬盘，它们尽管可以连接SATA Ⅲ接口并正常使用，但不能享受到SATA Ⅲ接口的全部特征，如果组成磁盘阵列更无法发挥出全部实力。如果想体验最新标准下的磁盘读写速度，难道必须更换老主板和老硬盘么？“Magic-Pro”的一款转接器给出了一个折中的方案，它能将2块2.5英寸SATA Ⅱ硬盘组成磁盘阵列，再通过占用一条PCI-Express 2.0通道的5Gb/s带宽，实现了近乎等同于SATA Ⅲ的效能。


结构非常简单，另外小机箱能否装入还是个谜

产品名为“Drive Caddy”，售价45美元，这个价格并不算低，但相比于更换SATA Ⅲ主板和固态硬盘的价格，“Drive Caddy”却是非常便宜了。如果你已购买了不错的SATA Ⅱ主板和硬盘，例如那些带着“Deluxe”字样旗舰主板，确实值得购买这款产品。在技术细节上，“Marvel 88SE9128”控制芯片是实现SATA转换PCI-Express的幕后功臣，它支持RAID 0/1，和NCQ（Native Command Queue）功能，支持Window 7/Vista/XP系统。另外转接器还附带了一根连接线，用于连接机箱上的硬盘读写指示灯，所以你可以告诉朋友：“PCI-Express 2.0硬盘在读写时是和SATA硬盘完全一样的！”。

USB 3.0也可以通过PCI-Express体验



在上面的这款产品发布前，Magic-Pro还推出过一款“USB 3.0转接卡”，它搭载NEC的USB 3.0控制芯片，能把PCI-Express 2.0×1利用起来，提供理论上的500MB/s带宽。与“Drive Caddy”一样，这款转接卡也可以理解为将最新的控制芯片转移到了PCI-Express卡上，属于“扩展升级”。转接卡有2个USB3.0接口，需要一组4Pin电源供电，相比USB 3.0最高约30MB/s的读写速度，转接卡提供的USB 3.0接口可达到约110.0 MB/s的平均读写速度，性能提升明显。


两个USB 3.0，两个！


另外推荐两款扩展坞，通过它们你可以方便地打开硬盘和U盘中的文件，方便管理

真能用来听音乐?
——千奇百怪的小音箱

看到这款卖15美元的小音箱照片时，你会不会怀疑它们是被“PS”到电脑上的？按厂商的宣传说，这款产品可以吸附在几乎任何的光滑表面上，像笔记本电脑上盖、桌子和茶几的表面、窗户玻璃等，通过共振产生的声波，用户可以感受到不一样的低频音体验。随便浏览一下国内的B2C、C2C网站，你会发现许多类似产品，它们价格便宜，造型奇特，种种的特立独行让它们噱头十足。这些产品标注的参数一点儿都不弱，有的产品甚至标注频率响应为20Hz～20kHz，直接超越了许多高端耳机和音箱，可稍有常识的人都知道，单个功耗2W左右的小单元作为“音箱”使用时是根本无法达到上述的频率响应范围的。这款会吸附桌面的小音箱的产品介绍还算老实，标注频率范围是：200Hz~17kHz，但是在没有实际试听过之前，我们还要对它保持怀疑态度。可以肯定的是它确实很小便于携带，44mm×44mm×34mm的尺寸能勉强塞进电脑包的空隙里，90g的重量也值得表扬，你可以拿着它到处走，如果对播放音乐的效果没有太高要求，它会是你出行路上的好伴侣。





另一款表面光溜溜的小音箱，它只能放在桌面使用，国内电脑卖场有大量相似产品，你会怀疑它们是不是都出自同一家工厂







有些小音箱是通过两节AA电池供电的，音质好比你爷爷都不爱用的半导体收音机，但是如果它们印上漂亮的花纹也一样能卖得很好，卖给女生就印上小猫小狗，卖给美国人就印上老鹰和自由女神像，卖给军迷就是飞机坦克和大炮……





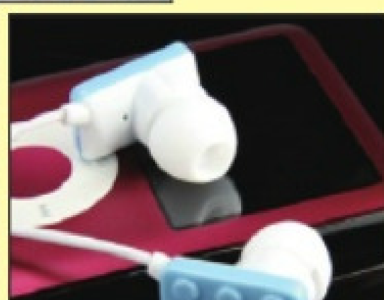
也有些音箱是货真价实的好东西，例如图中的这款可爱的小音箱，它的外形让人联想到Razor的一款产品，伸缩式设计有一种别样的科技感。一分钱一分货，这款卖价就高出了很多，标价近45美元

没有好卖相，耳塞卖不光

与小音箱相比，耳机、耳塞更受年轻人喜爱，在耳塞上稍加装饰后达到的装饰效果不会比佩戴耳环差。正因为有这样的需求，厂商们也想出了各种办法，它们总体上分为两类，一是在原来是耳机外壳上套上好看的套子，比如“爆米花”“大闸蟹”“大西瓜”“愤怒的小鸟”“愤怒的小猪”……但后来事实证明这些套子卖的并不很好，主要原因是那些购买了高端耳塞的人并不稀罕那些花花绿绿的装饰。于是，另一条路被人们发现了，相当一批厂商直接制作价格低廉，样式夸张的耳塞，以满足那些仅为装饰，而没有欣赏音乐需求的用户。不以音质取胜，质量也经不起考验，很多人在购买了这类耳塞后的2、3个月内就会发现耳塞要么不出声，要么声音时断时续（因为采用了廉价的线材），即便幸运地没有损坏，你也不会为它们那种暗淡无光的音质而高兴，反而应该担心是长时间佩戴造成的听力损伤。即便有百般的不是，我们不能否认这些产品的优点——好看。下面我们一起看一些小耳塞，你会花钱购买吗？



“有了Hello Kitty耳塞，我们不担心侵权！”——小厂商乐于在外观上加入知名的卡通人物，“Kitty猫”是常客



乐高模样的耳塞，应该会受小朋友的喜爱，售价10美元，国内2.8折起





上图：不同版本的“滑溜溜耳塞”，不能说美，只能说很有个性

左图：似乎是为万圣节准备的耳塞，售价14.5美元，摸着感觉滑溜溜的。它线长1.2米，号称频响为20Hz~20kHz

都是为了你——两款亚马逊Kindle Fire配件

仅199美元的亚马逊平板电脑Kindle Fire已经发布了一段时间，关注度也越来越高。最令消费者高兴的是，Kindle Fire的售价不到iPad一半，硬件可不吝啬，它采用7英寸IPS宽屏幕，分辨率1024×600，搭载双核处理器，拥有8GB容量存储，运行谷歌Android系统，最大支持8小时续航，厚度仅11.4mm，重约414g。这款平板没有内置摄像头和麦克风，机身正面也没有任何物理按键，背面印有kindle标识和亚马逊Logo。支持Wi-Fi网络（IEEE 802.11b/g/n），未集成3G模块。



简单回顾了一下后，我们知道为什么有厂商跟进做配件了，在平板电脑市场领域，高声大叫为"iPad杀手"的产品已经出过了几款，结果都证明了自己的无力，惠普甚至干脆退出竞争，留下一句"我们认为平板电脑市场就是iPad的市场"后放弃了平板业务。亚马逊的产品发布后给市场注入了一股活力，我们已经很久没有看到有希望撼动iPad地位的产品了，一家独大的局面总会让人觉得不舒服。配件厂商的设计师们纷纷摩拳擦掌，他们要向世人证明自己的设计实例并非局限在那个10英寸的方块上。



← iPad需要保护套，Kindle Fire也一样需要，一款名为"Marware MicroShell Folio"的保护套已经可以在网上预订，预订价39.99美元。它号称采用了先进的材料，可以保证在极轻的重量下提供防滑防撞保护，尤其是平板那脆弱的四个边角

→一家貌似名为"USA Gear"的厂商搞出了件很硬朗的车载支架，它通过防滑材质将Kindle Fire固定在汽车座位前部，还能任意调整可视角度，售价20美元

"呼噜猫"护眼阅读灯

——用眼爱眼很重要

"呼噜猫"，一款名字与造型同样可爱的护眼阅读灯。时尚的珠粉颜色、简约的三段折叠、优美的折弯曲线以及实用的壁挂造型等，造就了一款精致小巧的阅读灯。初见这款灯时,漂亮的珠粉色便会给你留下好印象,尤其在阳光照射下还会闪闪发光……

底色层、珠光层、超硬防滑外表保护层的3层结合使得外表耐磨耐划，但多次使用之后，在灯光下还是能看到手指触碰的痕迹，好在不十分明显。180mm×42mm×49mm，"呼噜猫"和某些记事薄一样长，厚度也相差不多，可以放在包中携带。

这只猫可以为你带来10小时的光明，哪怕冬天露营的也能照得通亮。打开的"Z字型"阅读灯，可根据书本距离进行30～180度自由弯折停留，不管是要"大Z""小Z""长Z""扁Z"，还是"拧巴Z"，折叠式的3段设计都可以满足你的独特风格。

米粒大小的18个LED贴片均匀分布两排，光线强弱可分两档，根据环境调节明暗即可。开关与调节光线为一个按钮，位于灯表面白色圆圈内，按第一下即为开（也是最强光线），第二下为较弱光线，第三下为关，以此循环。

护眼灯分为两种摆放方式——台式和壁挂。台式摆放可以放在任何你觉得舒服的地方。壁挂方式则是这款护眼灯最最人性化的地方了，不知道你是否和笔者一样，在睡觉前总要坐在床上看会儿书，但恰巧床周围没有适合放护眼灯的地方呢？此时壁挂功能可以帮助我们。你可以将壁挂贴贴在离你看书最近的墙上，将灯挂上去，调节到自己舒服的角度就可以了。灯的充电方式有两种，一种是普通的电充，使用充电器连接外接电源即可，还有一种就是通过USB直接插在电脑上充电。

生活多些"老"味道

——电话的复古风

看到这款卖15美元的小音箱照片时，你会不会怀疑它们是被"PS"到电脑上的？按厂商的宣传说，这款产品可以吸附在几乎任何的光滑表面上，像笔记本电脑上盖、桌子和茶几的表面、窗户玻璃等，通过共振产生的声波，用户可以感受到不一样的低频音体验。随便浏览一下国内的B2C、C2C网站，你会发现许多类似产品，它们价格便宜，造型奇特，种种的特立独行让它们噱头十足。这些产品标注的参数一点儿都不弱，有的产品甚至标注频率响应为20Hz～20kHz，直接超越了许多高端耳机和音箱，可稍有常识的人都知道，单个功耗2W左右的小单元作为"音箱"使用时是根本无法达到上述的频率响应范围的。这款会吸附桌面的小音箱的产品介绍还算老实，标注频率范围是：200Hz~17kHz，但是在没有实际试听过之前，我们还要对它保持怀疑态度。可以肯定的是它确实很小便于携带，44mm×44mm×34mm的尺寸能勉强塞进电脑包的空隙里，90g的重量也值得表扬，你可以拿着它到处走，如果对播放音乐的效果没有太高要求，它会是你出行路上的好伴侣。



↑仔细一看，这个电话机中插着一部iPhone，是不是有种奇怪的喜感？它的使用方式几乎人人都会——按键，然后拨号。虽然外观复古，但这部电话竟然能录音和记录超过50个电话号码，有了这些功能，它要价160美元，真够贵的！



→这个"大哥大"其实是个"山寨机+MP3播放器"，它重147g，可以读取SD卡，能播放MP3、WMA等格式，还"附赠"闪亮的LED灯和收音机功能，优惠价23美元



这个电话也叫"iPhone"，但全称是"Internet Phone"，也就是用来在电脑上拨打IP电话时使用的，它的售价不贵，15美元而已

残忍的**月光**

■江苏　一夕之君

一．怪物

今晚的夜色镇一如既往地又被让人仿似呼吸都已停止的黑暗紧紧包围，我小心翼翼地翻阅着镇公所资料室里的那些带着霉味和土灰气的书卷，上面呈现出的是一个个陌生或者熟悉的名字，还有我所知悉的、所不知悉的陈年旧事。仅仅一个镇，就有如此多的真真假假，虚虚实实，静静的记录在这些泛黄的书页里，我那好奇心和想像力不仅让我连想起在这个广袤的世界里，究竟有多少真相和谎言是以本来面目出现在世人的面前，而不是如同一一幅被装在刻意装饰过的画框里的画作。

深秋的风，夹杂着极不友善的寒意，从因为把手折断而无法关严的天窗里潜进来，吹得人不寒而栗。其实何止这风，一切的事物，在夜色镇都显得那么狰狞，好像随时都会伤害到周围的人。



噢，我在抱怨什么？

我还能抱怨什么吗？这本来就是我选择的命运，它现在就要给我一个答案。

我或许已经找到答案了，一本书卷上记载着我此行所要寻找的资料，而此时一缕惨白的月光，从天窗照射在了我手中的书卷上，一个异物的轮廓，也清晰地印在了上面。那是如此的鲜明，如此的狰狞。

我感到浑身的毛孔都在喷出寒气。我想尖叫，却连尖叫的力量都没有了。抬眼望去，一个庞然大物正用它的两只锋利而硕大的爪子正扒在天窗上，它那双眼睛静静地凝视着我，目光熟悉而又陌生。

我失去了思考的能力，可是心中却出奇平静。

那个巨物落在了我的面前，出乎意料的轻盈，而我发现它的胸口挂着一串项链。我认得这串项链。

看来真的是他？

噢，我真想知道，他能认出我吗？他能控制自己吗？

或许我要死在它“手”上了。那样或许也没什么不好吧。

我闭上了眼睛，开始考虑在被它一口吞进肚子，或是被扯成碎片前，还能做点什么？

那么我能做点什么呢？

回忆一下自己的人生？

二．耶瑟

从我拥有记忆开始，我就是个男孩子的样子，衣着打扮，说话做事，父亲都把我培养得大大咧咧，完全就是个假小子。这不仅仅是因为他出身军旅，雷厉风行。还有人私底下和我说过，那是因为我实在太像去世的母亲了，父亲何尝不是害怕自己触景伤情呢？

告诉我这些的，不是父亲的什么朋友，更不是家里的什么亲戚长辈，何况他们怎么会与我这个小孩子说这些。告诉我这些的，是跟我一起长大的耶瑟。他说是父亲亲口告诉他的。

耶瑟和我们家是邻居，就住在一条街区，他长得虎背熊腰，比同龄人高大得多，却偏偏手无缚鸡之力，只喜欢看书，再加上很少出门，所以偶尔看见他在外面，也都是被附近的坏小子们欺负。这种时候，自然是我上前帮他解围了。为此我常常拿他开玩笑，说亏他长了如此高大的身材，却像个女孩子那样敏感而又婆妈。

我这番调侃，倒也不完全是玩笑心态，因为他有些地方实在太敏感了，根本不像个孩子。父亲与他说话的时间甚至比跟我这个亲生女儿还要多。但我一直搞不懂，父亲为什么会把那样的心里话也和他倾诉。难道真的是因为他是那样的

与众不同，有让人敞开心扉的禀赋？

不过我没有什么机会去做诸多验证，因为耶瑟多数时候都被关在他的房间里。除了我以外，他的父亲母亲不允许他跟任何同龄的孩子玩，甚至连多说几句话都不行。那种冷漠而生疏的态度，让我禁不住怀疑他们真的是耶瑟的亲生父母吗？

当然，他们对耶瑟的照料是无微不至的，我想亲生父母也未必能做到这个份上吧。久而久之，这样的疑虑也就不复存在了。

记忆里的耶瑟并不快乐，从他还是孩子时就是这样。除了我们一起看书、聊天的时候我能看见他的笑容，其余的岁月里，在我记忆中他都是闷闷不乐的。待到岁数大了，他甚至连对我都有意无意地疏远起来。我总觉得他好像在想的事情很多，而且那些事情并不是他愿意去想的，但却又不得不想。

如果事情就这样发展，耶瑟在我的生命里所要扮演的角色将会彻底定格在一个“儿时玩伴”的身份上并随着我的成年而消失。但是，仿佛命中注定了耶瑟不是这样的一个角色，我们的纠葛，或者说他身上的故事还将要继续在我的生命里上演。

那是我18岁生日的事。

三. 疑惑

18岁的生日，对我而言不仅仅是意味着成年。还因为我终于从男士的衬衫换成了格子裙，变成了一个亭亭玉立的女子，而不再是个假小子。

生日宴会是在暴风城最好的酒店之一——镶金玫瑰举办的。花花大少多瑞克张罗了一切事宜，我知道他一直对我有意思，既然他乐意花这个心思，我自然也却之不恭。

那天晚上，我喝了很多酒，耶瑟一直在劝我，但是我不听，这固然有周围人的起哄怂恿的关系，而我自己的兴致很高。只觉得好像有某种我自己都不了解的情绪在跃跃欲试。

生日宴会开到很晚，我喝得手脚发软，走不动路，神智也有些昏聩，一直说着些含糊不清的话。但是我感觉得到，是两个人搀扶着我离开的。好像是多瑞克和他的仆役。那个长着一双三角眼的家伙，连名字都被他那猥琐的样貌所代替，人称“三角眼”的走狗。

耶瑟呢？我尽力睁开眼，想要叫他送我回去。但是他刚走近，就被多瑞克和他的仆役给推开了，而且还重重地摔在了地上。我想喊出声来，却在昏昏沉沉中被连拉带拽地推上了车。

回去的路上，马车上颠簸得厉害，我忍不住吐了，多瑞克假意拍着我的背，实际上却在占我便宜，我想喝止他，可是好像胃都要从喉咙里出来似的，一点说话的力气也没有。

就在我刚吐完，摇摇头想要清醒一下的时候，在一个转弯口，马车的车身颠簸了一下，我一下子没坐稳，跌在了多瑞克的怀里。

他一下子紧紧地抱住了我，开始肆无忌惮地乱摸。我想挣扎，却无力挣扎。窗外一缕月光斜斜地照射在车内，那是一种我所不熟悉的陌生的光。

是不是我把有些事情想得太简单了呢？或许直到那一刻，我才发现自己根本就是个弱小的女人，孩童时那个假小子的模样，根本只是一种泡影般的存在吧。一种突然涌出的空虚感填满了我的心。我就那样昏了过去……

我好像做了一个梦，我梦见了耶瑟，我还梦见了一个硕大的怪物，它长着狼的面孔，却有着人的身形，它飞驰在街巷中，速度是那么快，快得好像连呼吸都会停止，

依旧是月光，清晰的照耀在身上。我的感觉像是脱离了身体，游魂般地满天乱窜。当我清醒过来的时候，居然躺在花园区，身无寸缕。身上血迹斑斑，刺鼻的血腥味让我几乎又吐了出来，一阵干呕之后，我打量四周，发现一个人也没有，只有窃窃的虫语。

我惶恐地掩在草丛中，想要遮蔽一下身体。我探出头去打量四周，夜依旧阴霾，依旧深沉。我不敢发出声音，也不知道该如何脱身，还有比这更荒唐的事吗？18岁的生日，我差点被人玷污，然后做了个梦，最后就这么一丝不挂地躺在了草丛里？

还有刚才的那种感觉，那个梦里的怪物，太真实了，真实得不像梦境。那个怪物做了什么？我这才想起刚才车上的多瑞克，还有他的仆役们，他们都消失了吗？还有马车呢？都消失了吗？

偌大的暴风城，死一般的寂静，只有风呼呼的声音，吹得我浑身发抖。

究竟是来个人好，还是没人来好呢？

我总不能在这里等天亮，然后被人发现吧……

我硬着头皮站起来，遮住胸前和下身，正准备躲在屋舍的阴影中离去，却有一个熟悉的身影迎面朝我奔来。

即使不用看清，我也知道是谁。

耶瑟捧着一套衣服，然后一言不发的把身上的外套解下，给我披在了身上。

“我怎么了？”耶瑟低着头，虽然我看不清他的表情。但是他显然知道发生了什么。不然也不会到这里来找我。



“没什么。你快穿上衣服，我送你回家。”他侧过头去才让我回过神来，我还是一丝不挂的。

急匆匆穿好衣服，耶瑟搂着我，在夜色下匆匆走着。这时，我闻到了他身上浓烈的血腥味。



肯定出了什么事。

但我知道现在不是开口的时候——很多街区都亮起了灯，一阵阵嘈杂声响被风吹到耳畔，显然出了什么紧急的事。

“快点走吧，伯父肯定都要急死了。”耶瑟的额头不时渗出汗珠，一副心事重重的样子，而且刻意的回避着我的目光。

“不行，我要去看看。多瑞克那伙人肯定出事了。”我甩开耶瑟的手，朝着街区走去。

耶瑟追了上来，硬生生的把我拉了回去。我第一次发现他的力气居然这么大。但是接触到了他的目光，我却感到无比的陌生。他的眼神夹杂着悲伤和恐惧，和他平日里的那种平静判若两人。

一个可怕的念头在我脑海里出现。

但是我什么也没有说。

耶瑟送我回到家中，父亲什么也没多问，只是要我早点休息。但窗外不时传来的人声，还是让我一夜无眠。

第二天获知的真相，则让我更加震惊。

多瑞克果然出事了，他现在变成了一个绅士。

因为死人都是绅士……

他的脑袋据说在街的这头，而身体飘在运河里，把河水都染红了。而马车和他的仆从们则更加惨不忍睹，像被小孩子拆烂的娃娃，散落了一地。

当然，这些我都没有亲眼目睹，只是从街上听来的。

难以想像那会是怎样暴虐的景色。虽然多瑞克和他的手下都不是什么好东西，昨天还差点羞辱我，但是这个消息终究还是太让我震撼了，让我不由得联想起来很多事情。好像连风都显得更凉了些，我把衣领竖了起来，急匆匆地跑去耶瑟的家。

大门紧锁，不管怎么敲，就是没有人答应。

耶瑟一家一夜之间失去了踪影，连一点信息都没有留下。

我回到家中，父亲好像已经知道了这一切似的，他示意我坐下。

是一封信。耶瑟留下的。

“展信佳。当你看见这封信的时候，我已经踏上了旅程。我要去一个很远地方，做一些很重要的事，父亲母亲也一起出发了。昨天晚上的一切，不过是你的一场梦境，你无须牵挂，也不必担心。更不要来找我。在必要的时候，我会回到你的身边。

Y. S”

父亲说，耶瑟和父母是在我出门之后来的，留下了这封信后就离开了。

这一刻，我突然发现，父亲的眼神和耶瑟一样，夹杂着悲伤和恐惧。

那个眼神，定格在了我的生命里。

我带着疑虑，带着无法言喻的复杂情绪，迎来了生活里没有耶瑟的记忆。

四. 惊逝

有些人，当他在你身边时，你不会觉察他的存在，这好像顺理成章。但是一旦失去，你就会觉得怅然若失，每每想起的时候，总会觉得失去了什么，少了什么。

之后很长的一段日子里，我都关注着那晚的那场血案的进展，因为我等于是最后见到多瑞克他们的人，所以警察也来问过我，我自然没有说实话，说起来也奇怪，按理说他和手下一个个都死得那么难看，动静应该很大才对，可就是连一个目击者都没有。而关于耶瑟在那次事件里所知晓的东西自然也不会有答案。

最后，这成了一起无头案，但我总是觉得好像隐隐之中有些东西被掩盖在了尘埃之间，那个梦中，抑或不是梦中的怪物，是真实的吗？如果它是真实的，那么它究竟是我生命里的梦魇还是守护者呢？如果它不是，那么为什么那个梦境会如此的真实。而且长年累月在我进入梦乡后便呈现于我的脑海，像是失去了驾驭的猛兽。

带着这样无法道出的思绪，日子一天天过去。父亲年轻时在战场上受过伤，他的身体一直不太好。随着年纪增长，每况愈下，最后他终于病倒了。

为了父亲能够更好的调养，我辞去了还算不错的工作，卖掉了暴风城的房子，和父亲一起搬到了赤脊山中的湖畔镇，这里是联盟最出名的疗养圣地之一。这里依山傍水，物产丰富，比暴风城更舒服。我们用多年的积蓄购买了一幢湖边小屋，准备长久地住下去。

但是事情似乎总不能尽如人意，我们平静的生活在半年之后又一次被打破了。

说起来，又是在我生日的时候。

事后隔了很久，我就在想，我的生日是不是什么不详的日子呢？

那天我和父亲睡得很早，因为到了湖畔镇之后，深居简出，我们没什么朋友，所以生日也就草草地过了。

半夜，外面传来了阵阵喊杀声。我和父亲从睡梦中被惊醒，被两个黑影连拉带拽拖出了房间。我们定睛一看，发觉一群面目狰狞的兽人不知道什么时候已经包围了湖畔镇，这是一场夜幕掩盖下的夜袭，他们突袭了镇子，镇民们猝不及

防，卫兵们也都被缴了械，被押在广场上，好像一群即将被处决的囚犯。

他们嘴里叽里咕噜叫喊着，把镇民们用绳子绑在了一起，捆得严严实实，然后像赶鸭子一样推攘着镇民沿着路走去，还把劫掠来的财物装满了装货的手推车。

这景象简直是怪诞到了极点。这条山路延绵不绝，就好像永远没有尽头，我们就像要被赶入山谷的羔羊，不知道将会迎来怎样的命运。

比起可能到来的悲惨命运。我却想起了耶瑟。他现在好吗，身在何方，他会知道我现在的境况吗。

人群里传来阵阵抱怨，哭泣，咒骂，还有叹息。而我紧紧地握住父亲的手，清寒的月光下，他显得格外憔悴而无力。

又是这样的月光，陌生而又熟悉。

我有了一种时光回溯的感觉。好像又回到了那个18岁生日的夜晚。我仿似听见了夜幕中那个低沉的呼吸。来自一个黑暗之中隐匿的野兽，它喘息着，它凝望着，它跃跃欲试。

兽人们突然停下来脚步，他们似乎也察觉到了气氛的异样，手持各种武器开始警戒。

很快，一声凄厉的嘶吼扯开了夜色，一个身影从山丘之上飞跃而下，落在了兽人之中，它的动作如此迅猛，充满了兽性的爆发力。

我对它并不陌生，它就是我梦境中的野兽，它又一次的出现了。它真实无比，带着嗜血气息的呼吸，充满了强大的攻击性。

它如同一头进入了畜群的猛兽，那些原本显得高大强壮的兽人们在他的面前显得如此不堪一击，它的爪子挥动的时候，兽人们活像是被扯坏了的烂抹布，被甩的到处都是。

但是，他们毕竟不是一群普通的流寇，一贯以凶狠狡猾著称的黑石兽人又怎会坐以待毙。而且虽然这头怪物突然的袭击让他们猝不及防下伤亡惨重，但是数量上的绝对优势，让他们很快的形成了包围。但是却没有谁敢率先发难。

一团云随着风飘了过来，时而遮住了月光，时隐时现的余光下，我终于看清了这个怪物的面容，它长着狼的面孔，却有着人的身形，比在场最高大的兽人还高大很多。它四肢极其强壮，牙尖齿利，爪子就像淬火后的钢刀，闪着寒光。和包围它的兽人们形成了对峙，完全不像一头只懂得利用身体作为武器的野兽。

这是个好机会，卫兵帕克最先回过神来，他朝我使了个眼色。我这才看见，他的绳扣有些松脱，我立刻佯装昏倒，靠在他的身旁，想要帮他打开绳结。

也许是我的动作太大，我惊动了一旁的看守，他发现了我的举动，举起了长矛，就在我马上要打开帕克绳结的那一瞬间！

完了，我闭上了眼睛。

随着长矛入体的声音，我却并没有失去生命。而我睁开眼睛的时候，父亲的身体软软地倒在了我的身上，他究竟是哪来的力量，挣脱了绳索，同时拦在了我的面前！

我的眼睛瞬间湿润了，声嘶力竭地喊着他的名字，而他用黯淡的眼神望向我，朝我笑了笑，就慢慢地阖上了眼睛。

帕克挣脱了绳结。他一脚踢翻准备再给我一击的那个兽人，同时拾起掉落在地上的一把长剑，迅速地解放了被绑缚的几个卫兵，然后更多的人获得了自由，开始奋起抵抗。

而我，脑海一片空白，根本没有注意发生了什么。当帕克和镇长以及镇民们将兽人们全部消灭和赶跑后，静谧的血腥味和父亲伤口中流出的鲜血，才让我发觉这一幕惊变已经落下了帷幕。

有几个镇民牺牲，还有更多的人受伤，回去的路上大家都沉默着，谁也没有说话。帕克想要帮我背着父亲的遗体，但是我谢绝了，父亲的身体很轻，好像纸片一样，我抱着他，跟在队伍的最后面。

风很冷，好像连泪水也被吹干了。不知道为何，我有一个奇怪的念头从心底浮现，刚才的那个怪物，有些似曾相识的地方。

究竟是哪里呢？

我这不合时宜的思考很快就被打断了。队伍回到了镇上，镇长和镇民们纷纷安慰我，帕克的未婚妻达希也好心邀请我去她家里过夜，但我谢绝了，因为我想单独待会，和父亲一起。离天亮还早，月光照射下的洛克湖，让我想起了闪金镇的水晶湖，我记得和耶瑟曾经去过一次那里，当时他的





胸口挂着一串项链。一串很漂亮的项链。

对了，是项链！

刚才的怪物胸口，也挂着项链！如果我没有看错，和耶瑟当时的那个一模一样。

难道……难道真的是他？

五．追溯

父亲去世以后的日子，过得缓慢而乏味，于是我离开了湖畔镇这个伤心地。离开前，镇长特地交代我，不要跟任何人提起那个夜晚发生的事，整个镇似乎都想刻意遗忘那个夜晚，或许是为了掩盖卫兵的失职，或许是为了不让这个“怪物”去更多的侵扰人心，也或者有些别的什么原因，但是我都懒得去深究了。父亲不会回来，耶瑟也不知道会不会再出现。我开始四处谋生，干过许多的营生。宽裕的时候山珍海味，紧缩的时候风餐露宿，但这些在我看来，没有多少区别。没有要求地活着并不难，但是没有目的而活着，却让我度日如年。我常常想自己是不是像是被装进了箱子里的一本旧书，除了被岁月沉淀日积月累的灰尘所掩埋之外，没有了别的生命意义。

历史并不会因为个人的意志而停下前进的脚步，一次次的战争开始和结束，以各种名义：大义，理想，荣誉，生存。但这些和我这样的星斗小民又有多少关系？我依旧是那么我行我素地活着，有意无意地留意着关于“怪物”的讯息。通过一次次的旅行，我知道了这个广袤的世界里，不仅仅只有一个那样的存在。它们被定义为狼人。一群凶猛而又残忍的诡异生物。

我没有跟人提起过关于那些日子的记忆，默默的将之隐藏在了内心的最深处。原想着这段记忆，或许不会重现，但是事情又一次朝着我无法想像的方向进行着。

那次改变了世界的大灾变发生时，我恰好在铁炉堡，算是平安度过了。那些关于世界是否毁灭，如何生存下去的话题一度成为了无处不在的问题。但是活着的人，总要活下去，比起那些改变后的世界又有多少浮沉，我更关心我的未来。

可我料想不到的是，我居然见到了许多狼人。他们来自一个被遗忘的地方——吉尔尼斯。

还有比这个更让我感到可笑的吗。就像命运跟我开的玩笑，我的身边居然充斥着许多改变了我整个人生的存在。而我从他们的身上，似乎能够触摸到耶瑟的命运，还有我自己的命运。

一次机会，我结识了一个吉尔尼斯人类德鲁伊，他对我说，人性曾经远离了他，但是为了心中所珍惜的事物，还有暗夜精灵盟友们神奇的法术，他找回了自己，也找到了聆听世界的办法。于是他成为了一个人类德鲁伊。我和他坐在旅馆的桌前，平静的烛火下，他高大的身体就像一面墙壁，与炉火的摇曳一起晃动着我的心灵。

“如果我有一位朋友，也和你们一样，遭受了类似的诅咒，有办法拯救他吗？”

我终于鼓起勇气问他。

“人需要拯救的只有自己，也只有自己能够拯救自己。如果他的心中有珍惜的东西，我想他是不需要拯救的。”那个冒险者笑着对我说。

“谢谢你。”这个答案，我实在不满意。但是我觉得，有些东西似乎在我的心中呼之欲出。

“希望你能尽快找到你的答案。因为，我在你的身上，也能听见不同的声音。”他意味深长的话语，成为了我做出决断前的最后记忆。

我终于踏上了正式的旅程，我要去寻找耶瑟。

这是一场我无可规避的追溯。我知道的、不知道的、亲近的还有远离的，都要在这场旅行中得到答案。

六．月光

旅途中，我又遇见了很多的吉尔尼斯人，也渐渐的有了一种奇妙的感觉。

这是一种难以形容的感觉。就好像我时常可以和自己的内心对话一样。那个记忆里模糊的声音逐渐清晰起来。我一路寻找着关于狼人的消息，狼人的传说，直至最后到了吉尔尼斯那破碎的国度。

我终于明白了一句从吉尔尼斯人耳中听来的话：“这里是家乡，这里是战场。”

吉尔尼斯和被遗忘者们的战斗比所有传闻中的都来得激烈。而我或许来得并不是时候吧——谁会有心思去接待一个与此无关的平民，并带她去寻找那些答案呢？

“你好啊，姑娘。”就在我在街巷茫然徘徊的时候，一个似曾相识的声音传入了耳朵。

是那个德鲁伊。

“我知道你会来的。请跟我来吧。”

在他的指引下，我来到了一栋看上去很破旧的屋子前。

“请随我来。”

我跟着他来到了里面。一个暗夜精灵男人打量着我。

“这位是我的老师，威尔罗先生。”他指着暗夜精灵男人说。

“您好。”我微笑着鞠躬。

“请坐吧，姑娘，你真是我见过的最特别的人了。”威尔罗笑着说。

“请问您指的是什么？”

“理查德跟我说起你的时候，我就觉得很神奇，但是现在亲眼目睹，我才发现你比我想像中的还要有趣。这样说吧。我想你就是那种极其罕见的情况。而我想这里你得不到你想要的答案。”

“您到底在说什么？”

“我想你可能知道，这个世界上，不光吉尔尼斯有受到狼人诅咒的人，很多地方也有。如果我猜得没错，可能你很小的时候在夜色镇生活过。”

“夜色镇？”

夜色镇！

那不就在离暴风城很近的地方吗，狼人的传说，最早出现的地方。

该死，我为什么会没想到。

“不用焦急，去那里看看吧。我想你会得到你想要的。而你会再次来找我，那时，我会解答你的疑惑。”威尔罗露出了微笑。

这个笑容深深的印在了我的脑海中。我再次踏上旅程。

到达夜色镇的时候，恰好又是我的生日，镇长看见我带来的介绍信，很热情的接待了我，信是威尔罗写的，上面说我是来调查的。

这个生日，真是再特别不过了。我埋首在文卷之中，终于知道了所谓的夜色镇狼人的故事。

文卷中提到了一把神秘的镰刀——月神镰刀。这把镰刀让这里的狼人诞生，和吉尔尼斯的起源截然不同。而这里的狼人行踪一贯诡异，体格也比吉尔尼斯的更为高大。

耶瑟啊，耶瑟。

我或许有了答案了。

来啊，耶瑟，为什么不洞穿我的喉咙。

难道你不是特地来到这里寻找我的吗？

耶瑟，耶瑟。

它朝我靠近，喷着呼吸。

然后，恢复了身形。

还是那张一成不变的面孔。只是看上去更加成熟了。

“生日快乐。”

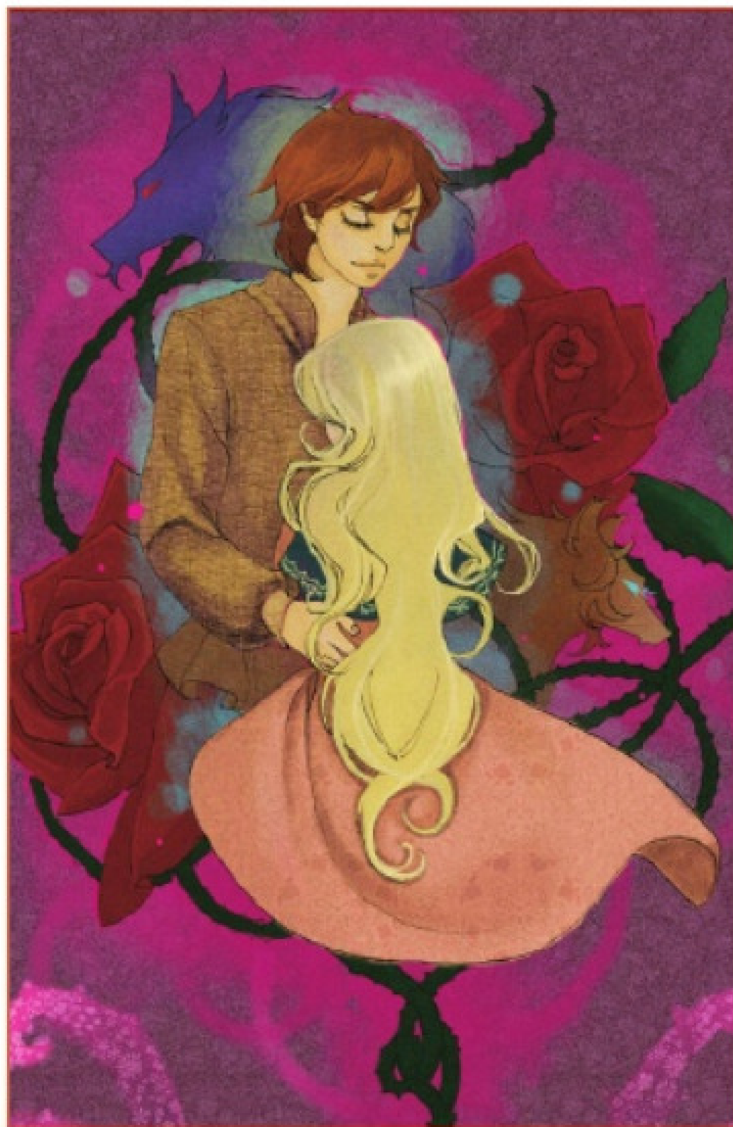


耶瑟轻轻的说。

“敢情你是故意吓我的吗？”我想要笑，眼泪却喷涌而出。

“你就当作是吧。”耶瑟却笑了。

我们决定结伴同行，今后的日子还长得很，我们有很多话可以说，耶瑟的父母，耶瑟自己，他当初的决定等等许许多多的事。



耶瑟告诉我，他是吉尔尼斯人。

这点，并不出乎我的意料。

但是，一个不安的念想却在我的心中渐渐浮现。

吉尔尼斯的诅咒，是近年来的事，而耶瑟并没有回到家乡，那么他是如何遭受诅咒的呢。

抬起头，月亮正发出惨淡的光。

为什么我的生日总是这样，总要见到这般残忍的月光。

等等，生日？18岁的生日！

18岁，生日，月光，狼人，记忆！这一连串的字符组成了一个难以想像的事实。

如果耶瑟不是因为狼人的诅咒而变成了现在的样子。那么是谁咬了他呢？

难道是……？

我突然鼻子好酸好酸。忍不住哭了起来。

“耶瑟啊！你为什么要为我做到这个程度！”

我用力地捶打着他的胸口。

他什么也没说，只是轻轻的抚摸着我的头发。沉默而深沉。

后记

“敬爱的威尔罗老师，我要向您汇报在此次旅途中所遇见的一个不可思议的女孩。

如果我估计的没错，她在儿时曾经受到过狼人的袭击。她应该是曾经在夜色镇附近生活过的，而某些原因，却致使她一直没有变成狼人。甚至自己都没有狼人的记忆。

但是，您的法术是只要曾经兽化过的人类，都可以被探知，我相信它的效力。那么我就有了一个大胆的推测：她一定也是曾经变身过的，就像我一样，而她本能地不想伤害她所珍惜的人，所以兽化自然停止了，并且再也没有出现过。

威尔罗先生，请允许我引导她来到您的身边，如果可以的话，请您像教导我一样引导她，让她理解这力量。

当然，这一切，还要看她本人的意愿。

不管怎么说，她也证明了一点，即使变成狼人，只要心中存在着爱，怎么都不会成为真正的野兽。而那种原始野性的力量，只会成为心爱之人的守护者。

再次感谢您当初的教诲。

您的学生理查德”

游戏心情
我的网游我的梦

■软粉 一辉

我个人认为，网络游戏之所以迟迟无法前进一步，在这两大原因：一是毁灭和创造的失衡，第二就是几乎所有的网游根本不给玩家任何“做坏事”的机会。要知道，善与恶也一定要并驾齐驱，这个游戏世界才不会被沉闷所掌控。“做坏事”也是极大地促进玩家间交流与沟通作用的重要玩点。当玩家的任何言行都可以随时对自己身处的这个虚拟世界产生影响时，我想那种充实感是杀再多的NPC或玩家都无法比拟的。

在世界中“做坏事”，如果游戏世界像现实世界那样有可以“投机取巧”或是“坑蒙拐骗”的机会，而不是像现在这样永远都“无懈可击”，我想这个游戏世界的生机会比以前起码要飙升百倍都不止。可惜呀，没有任何一个网游的模型是仿现实的，而是这个山寨那个、那个剽窃这个，无论其背景和外貌换了多少茬儿，其内在都只不过是“古罗马角斗场”而已，可笑的是居然后来所有的游戏商都不敢越雷池一步，无一例外都亦步亦趋地照着这个套路做游戏。

可惜呀，你们永远也看不见玩家在满脸狰狞的打杀下，那颗原本是来寻求交流和沟通的灵魂早已被万丈冰霜冰封得严严实实。可惜呀，游戏商里难道没有玩家？为什么我一想要和别人交流或沟通，就必须拿起刀枪剑戟与别人在武力上一决高下？这是哪门子的金科玉律？为什么我根本就无法影响到这个游戏世界里的任何事物？为什么我就算付出了再多的辛苦，就算我刷到了再多的经验、帮贡、门贡、荣誉，却刷不到一个可以因为偶然的一次交易、偶尔的恶作剧而结识的朋友？我在网络游戏中，连做恶作剧的机会都没有啊！

我只希望当我在森林里打了一天的猎，把一车的猎物放到收购毛皮的玩家或NPC那里去，他们会因为业务不精通而把其中的一部分毛皮当作是别的动物的，在验货和买卖的过程中，收购毛皮的NPC或玩家还会向玩家询问长有这张毛皮的野兽是在哪里打到的，长的是什么形状，可以有好几个答案供玩家选择，如果玩家选错了，那么要么好货贱卖就“成功”了，要么贱货贵卖就失败了。如果选对了，那么要么成功地欺骗NPC或玩家，而获得了“额外”的收入，要么就不得不赔本卖了，哈哈。

bluesky: 这位读者你说的是国产网游吧。在“泡菜”崛起之前，有许多令人难忘的天才网络游戏，比如UO，比如EQ......

粥粥的IT与游戏（35）
强迫症

兔子最近有一些勤奋的举动......



创意的举动......



难以理解的举动......



和非常怪异的举动......





10月中旬刊
快评

难得在中旬刊上看见有关国产单机游戏的文章，而在这期杂志上看到的也只是关于“仙五”的一篇“制作得失谈”。很明显，国产单机游戏数量太少，自然精品就更少了，因而作为仅存的“几剑”之一的“仙五”就会被太多的玩家挑出太多的“问题”。例如视角这个问题，《最终幻想Ⅹ》里那个“跑鸟”的小游戏就是如此，操作手感极差，可是最终奖品却是拿到“七曜”圣印之一，于是玩家也就会想方设法克服糟糕的手感去耐心地完成小游戏。相对来说，国产游戏却不是如此。无论操作手感以及游戏体验如何，玩家只能被动地去了解剧情，而不是主动地去获得更多的体验。于是很自然玩家们会说：“这是个缺点！”国产游戏还有很长的路要走，不过至少现在可以从“模仿”做起吧。**（网友 枫叶）**

bluesky: 对你手中的这期杂志有什么想法和建议？欢迎发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以到我们的网站http://www.popsoft.com.cn/survey/上评刊，还可以到“大软地盘”论坛发帖。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

Q&A
DR留言板

最近北京的天气真是秋高气爽啊，不过夜晚的温度还是比较低的，各位读者朋友记得要加衣服哦。说起来，前不久北京发生的那次小地震多少让众编辑心惊了短暂的那么一瞬间。不过某个来自南方的小编表示：“这感觉，比‘5·12’那次差远了，别慌别慌，再说咱是在底楼，怕啥呢。”然后不知从何处飘来一声：“可是万一旁边那高压塔……”话音未落，此人即被群起而攻之。乱战中，bluesky在一旁悄悄打开了DR留言板……

Q| 中旬刊的文章是以游戏为主的，而其中又以各种游戏攻略最为吸引眼球。中旬刊不太容易买到，上下旬刊我是在邮局订阅的，但中旬刊就得单独购买，而且仅仅买到过两期，因此有些攻略没看到，觉得挺遗憾的。因此想问问中旬刊的攻略等文章在年底能否会出个增刊（把中旬刊的攻略和好文章汇编起来）？（**网友 软粉 你的手**）

A| **中旬刊的购买真是老大难问题啊。我们已经考虑在年底将中旬刊的精华文章，比如专题，结集后提供给读者朋友们，但形式目前未定，可能是实体版，也可能以电子版的形式提供。**

Q| 我想买“山口山”系列的小说集，可是我去看了周围的书店，都还没有货啊，应该怎么购买呢？（**网友 萨兰**）



A| **如果附近的书店里没有，您可以考虑网购哦。我们的官方店铺：http://popsoft.taobao.com现有少量存货，您也可以去其他网上书店逛逛。**

Q| 对编辑部的“老人”挺熟悉了，不过各位中旬刊的小编似乎不怎么在微博里出现啊。还有，哪些小编是负责中旬刊的呢？“大软”官方微博里没有写明哦。潜水是不好的，上浮换气是必须的，除了水生动物某虾之外，长时间不换气会憋死的哦。别潜水了，经常上微博吹牛聊天啊！（**网友 麻辣鸡丝**）

A| **啊，失误失误，这里奉上众中旬刊小编的微博账号，在下保证会时不时地把这群潜水族踢上去让大家踩踩的。以下是他们的新浪微博：**

大漠小虾：http://weibo.com/1659403222
蓝星：http://weibo.com/1403233317
浮云：http://weibo.com/1407225524
Oracle：http://weibo.com/1576955163
bluesky：http://weibo.com/1432049855

Q| 之前某期中旬刊上有几页的字体颜色搭配非常不好啊。我还有我的同学就因为看那几页而造成视力下降若干……希望今后不要再有类似的情况出现啦。（**网友 虎皮**）

A| **需要说明的是我们在电脑上制作的时候看上去是非常清楚的，但涉及到印刷情况就比较复杂，比如纸质、套色的准确程度、一次添墨后颜色的深浅都会影响到最终成品的质量。虽然这都是印刷上的问题，但的确给我们提了个醒，今后我们会更加注意色彩搭配的。**

Q| 中旬刊上介绍了很多游戏，但是细心一看还是国外游戏居多。即使如此，还是希望能更多地介绍和评测一下国产的游戏。就算游戏本身做得很差，我们也想看看“大软”的编辑是如何评价这样的游戏以及如何与其他游戏进行对比的。因为我们希望能明白差在什么地方，好在什么地方。（**网友 落叶**）

A| **我们也很希望能看到更多的国产游戏，但说到国产的单机游戏……这是个可遇而不可求的问题。**

Q| 《英雄无敌VI》上市了，不知何时能有相关的评测、攻略等文章刊登呢？（**网友 影风**）

A| **我们目前的打算是，由资深“英雄无敌”系列玩家为本作撰写单人任务和对战的心得，游戏的单机流程比较长，我们还在考虑是否制作流程攻略。**


魔法门之英雄无敌VI

Q| “大软”有没有考虑多做一些非PC平台的游戏的内容呢？例如平板、手机等等。（**网友 浮云**）

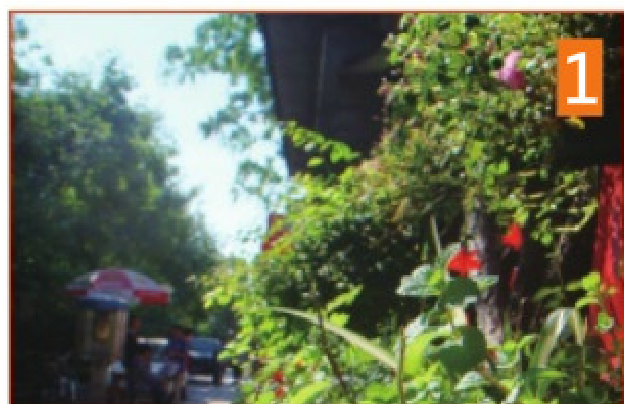
A| **平板、手机等内容一直在我们的关注中，实际上这涉及到我们明年杂志改版的相关工作，这些想法从10月份开始已经在编辑部进行内部讨论，具体以什么样的形式呈现出来，明年1月的杂志上大家就会看到了。**

编辑部的故事

Seven Days, Seven Nights

■本刊非八卦记者 落琪

漫长的十一国庆假就这样在我们吃喝玩乐下度过啦！来北京快3个月，让我明白放假绝对不能去景区！是的，我就像人海里的一只小小沙丁鱼穿梭在首都这个著名的旅游城市。接下来，让我带大家去看看只有绿色植物和可爱动物的北京吧……嘿嘿！你一定好奇落琪是哪一个？谜底下月中旬刊揭晓哟！



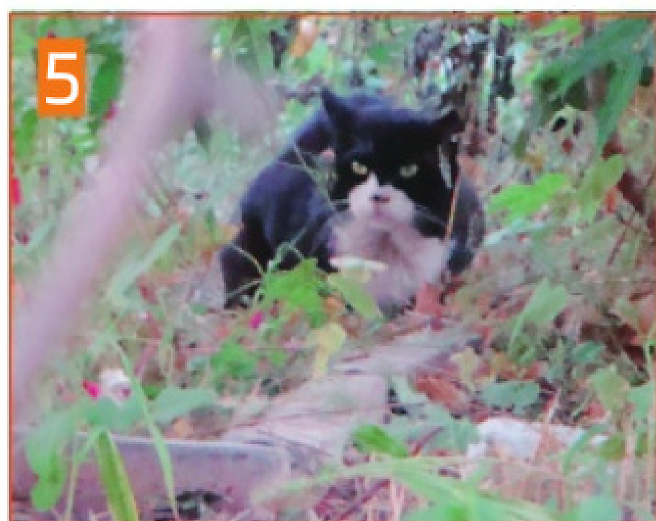




1.2.3.国庆的第一天，首站来到南锣鼓巷，相比南方的阴雨连绵，北京的天气相当给力！这是古典建筑配上现代小玩意的一条街，和丽江的感觉似曾相识。巷子里的民宅是不能拍照的，可是我拍完才发现那个提示，哈哈！听说有家限量出售奶酪和双皮奶很有名的店，去的时候芒果的双皮奶卖完了……（泪奔ing）

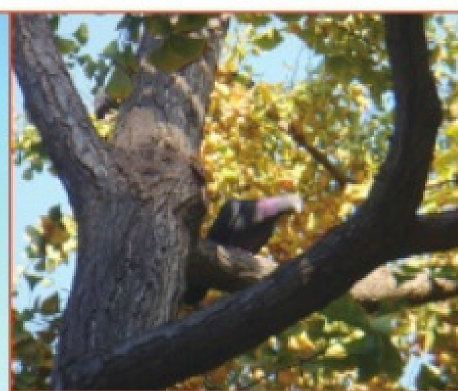


4.太阳当空照，花儿对我笑，小鸟说早早早，为啥国庆人要多到爆！



5.躲在草丛里的一只黑色的猫，嘴巴和胸脯的毛是白色的，看上去像一只小熊，对视久了觉得它很像希特勒！

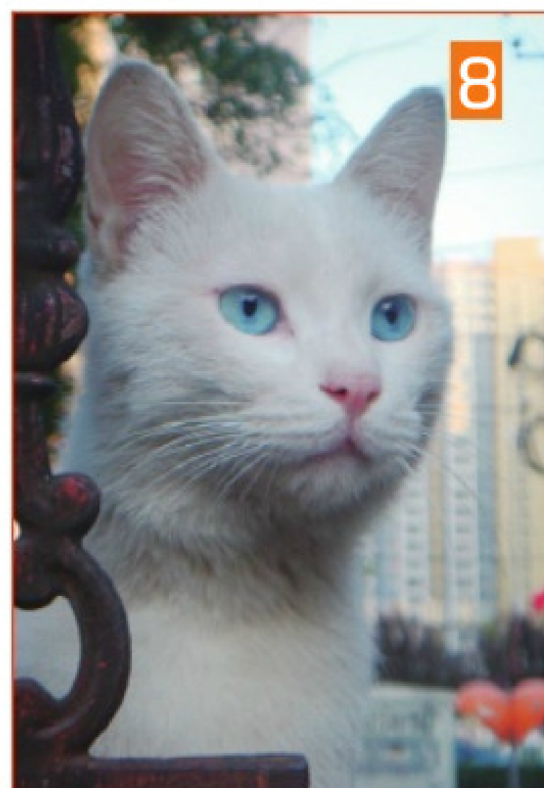




6.下午3点的时候来到地坛公园，总算脱离了人山人海的场面，两旁的银杏树开始飘下金色的落叶，树上的鸽子好肥啊（口水ing）在长椅上休息会，看着蓝蓝的天，晒着暖暖的阳光，真幸福啊~



7.阿蓝：看我10秒不晕的请举手！每天这只可爱的蓝眼睛小猫都会懒懒地趴在车顶上，等着好心人喂它。（如果您愿意提供猫粮什么的，欢迎发送快递到编辑部。喵~）





8.阿蓝很绅士地摆出各种Pose，来北京后发现很多白色的野猫，但它们都很干净，白白的很可爱。

9.阿黄——眼睛是黄色的，长得很像隔壁美编GG家的小白，不过是加大号的！这家伙最近缠上了我，每天下班回家它就跟着上楼，看见食物就猛扑过去，吃完我还得送它下楼（待遇太好了）。有时我很疑惑它真的是只野猫么！！！比加菲猫还肥！3天就可以把一包猫粮吃光……冬天快到了，希望热心的读者们能给这些阿咪们一些帮助。最后"祝大家立冬快乐"！

惊声尖叫4
Scream 4



虽然“惊声尖叫”系列在开拍的时候就被确定成了一个三部曲，但是在《惊声尖叫3》拍完之后，《惊声尖叫4》的制作新闻就一直不绝于耳。在2008年7月，第4集的拍摄终于得到了官方的确认，直到今年上映，距第3集上映已经过去了11年。在这11年间，开创了这个系列的导演韦斯·克雷文一度陷入低迷状态，只拍摄了3部影片，直到重新成为《惊声尖叫4》的导演。他曾表示这部电影也应该由他和他的那些老伙计来创作。在克雷文的召唤下，归来的不仅有演员，甚至还有前两集的编剧凯文·威廉姆森。要知道此时已经距离第一部足足15个年，这也让本片成为了电影史上第一部所有主演全部回归的恐怖片。

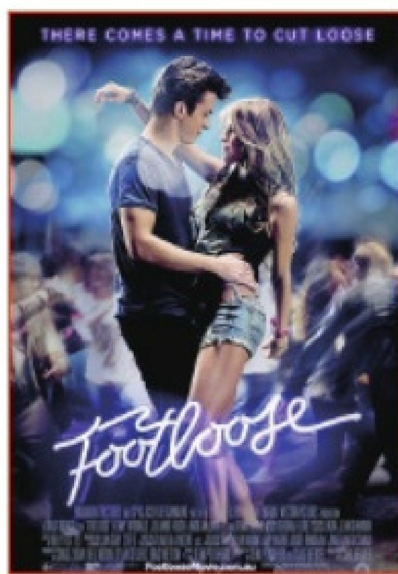
和以前的片子一样，这部电影还是一部充满了想象、恶搞、喜剧、恐惧和血浆的影片。无论是剧中人物的性格、故事的张力还是原创性，它都堪比最初的《惊声尖叫》。其实从第3集开始，导演就往人物的身上加入了一些现代化的生活的元素，在这部电影里，这种情况更为明显。所以，这部电影看起来并不是那种传统意义上的恐怖片。

在《惊声尖叫4》中，主角仍然是席德妮·普雷斯科特。她现在是一个作家，目前正在全国范围内宣传自己的新书。回到家乡之后，席德妮见到了很多熟悉的老朋友，但席德妮的到来也再一次招引来了“鬼脸杀手”，整个伍兹伯勒再次笼罩在了恐怖的气氛之下。值得一提的是，所有的演员都只拿到了剧本的前75页，而整个剧本一共有140页。这么做是防止他们提前知道故事的高潮，可见导演的良苦用心。P



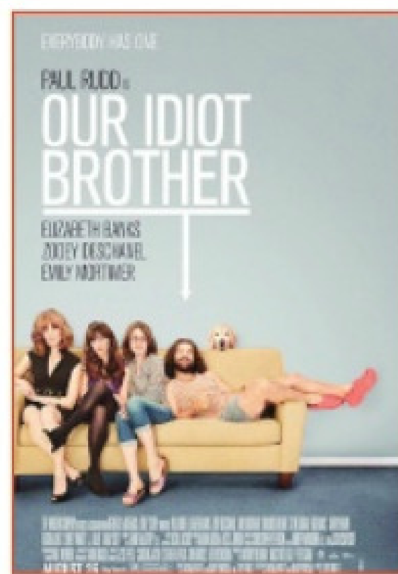
天空实验室
Le Skylab

天空实验室曾是美国的第一个载人空间站。它于1973年5月14日发射升空，1979年7月11日返回地球，在印度洋上空解体后，空间站的无数碎片坠落在澳大利亚西部，这让法国人和比利时人大松一口气，因为最初大家担心碎片会落在法国西部与比利时交界的地方。这样一个充满科学意味的标题让本片乍一看像一部科幻片。而其实这是一部货真价实的家庭喜剧片。空间站解体的这一天正好是祖母的生日，当地居民都相信卫星的碎片会砸到这个小镇上，其中包括片中的祖母，一家人一边过生日，一边又想亲眼看看卫星碎片的墨阳，结果引出了一连串笑料。在这个生机勃勃的周末，叔叔、阿姨，兄弟姐妹共聚一堂，由10岁的阿尔贝蒂娜娓娓道来的一段家庭史，让整部影片显得欢快活泼，充满温情。P



浑身是劲
Footloose

在《浑身是劲》里，男主角伦随母亲从大城市芝加哥移居小镇贝农，该镇人民的生活和思想几乎都控制在古板的摩尔神父手中，对来自城市的伦不太友好。伦也对这种欠缺时代精神和违反人性的生活不以为然，并总想通过自己来改变小镇，于是引进了热门的音乐舞蹈，在一连串爆笑事件中最终和摩尔神父发生了冲突。影片翻拍自1984年的同名经典歌舞片，当然，对于这样一部歌舞片来说，一定要有好的歌舞才行。制片方自然深谙此道，他们特意找来了与麦当娜有过合作的舞蹈指导杰莫尔·西姆斯（Jamal Sims）为影片设计舞蹈。西姆斯为影片设计的是一种Free Style风格的舞蹈，虽经过严格的编排和调整，但是看起来却像是即兴一样，使得本片即便于当年的经典原著相比也毫不逊色。P



我们的傻老哥
Our Idiot Brother

奈德是一个没头脑的老好人，总是善意地为别人考虑，也总是遭到别人误解。由于他留着一把长发和一脸的大胡子，看上去像一个无家可归的流浪汉，在一个跳蚤市场上，他的这种扮相引起了警察的注意。于是一个警察跑来和奈德套近乎，说自己进来精神衰弱。奈德竟也傻乎乎地拿出了大麻准备卖给他。而警察此时也毫不手软，拿起手铐就把奈德带走了。出狱之后的奈德无家可归，只有寄宿在自己的3个妹妹家。随着奈德的到来，3个妹妹的生活发生了巨大的变化。在一出出令人啼笑皆非的“生活秀”中，3个姐妹通过奈德的眼睛重新发现了生活的意义，而且奈德也为自己在家庭中争得了一席之地。影片的故事结构完整，笑料和泪点都恰到好处，3个妹妹的演技为本片增色不少，大有喧宾夺主之势。P

英雄传说——空之轨迹

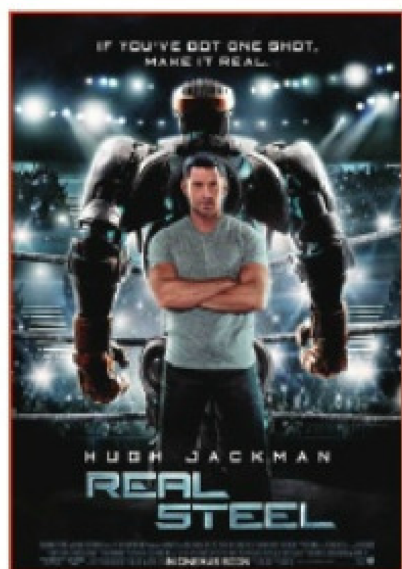
英雄伝説：空の軌跡

时值Falcom公司30周年庆，“英雄传说”系列最著名的三部曲“空之轨迹”也迎来了动画化。对于这部动画作品，相信爱好者是五味陈杂的。尤其是对于那些已经通关整个系列，对剧情和世界观都耳熟能详的粉丝而言，看到自己最喜欢的RPG游戏即将动画化，当然是非常高兴的。本来这个系列就绝对有着动画化的资质，现在大家终于能看到那些熟悉的角色更生动地活跃在屏幕里，算是了结了众多爱好者的一个心愿。



然而，随着先行画面与PV的放出，众多质疑也随之而来。首先是画风上的巨大变化，包子脸让原作党难以接受，“画风崩坏”的评论此起彼伏。而且可能是由于经费原因，画面也没有游戏的开场动画那般细腻。这样一来让爱好者们很是为难，本来想借着此次动画的机会，将“空之轨迹”推荐更多的观众，结果动画连自己这关都过不了。但其实想想也是，本来游戏的精髓和感动就很难以另一种形式表达给观众。完全忠实于原著会让动画变得只适合死忠欣赏，而改编幅度太大也会招来系列爱好者的不满。搞不好还会招来“动画做得这么差，游戏也好不到哪里去”的评论。所谓众口难调，像《Fate/Stay Night》这种让双方都满意的作品只能是可遇不可求了。

好了，说了这么多废话，如果你看到前面的话能放弃不切合实际的幻想，那么动画版还是不错的。而且剧情是从SC开始的，摆明着就是给粉丝看的，所以剧情介绍这里就可以免了。值得一提的是战斗场面，对结晶回路的表现十分到位，配合上经典的BGM，再挑剔的粉丝，看到这里也要会心一笑吧。P



铁甲钢拳

Real Steel

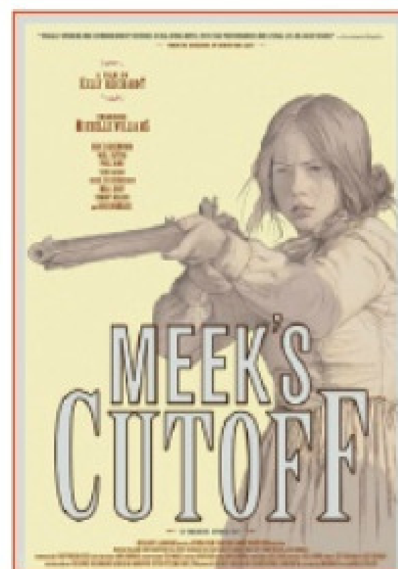
在不远的未来2020年，观众不再满足于传统拳击肉搏，取而代之是更具官能刺激的机械人拳击。过气拳手查理生活潦倒，只能靠带着劣质机械人参加黑市拳赛维生，而此时多年不见的11岁儿子麦克斯突然出现，更令他苦恼不堪。当然，在主角的“偶然光环”笼罩下，麦克斯偶然从垃圾堆中检回一个残破机械人亚当，决心把他改造训练再上擂台。麦克斯的努力感染了查理，父子同心作战竟令被人看扁的亚当创造了一次又一次的奇迹，更打入冠军联赛与不败神话宙斯大帝一决高下。至于最后这对斧子能否取得胜利？这里就不做剧透了。影片改编自理查德·麦瑟森发表于1956年的短篇小说《铁甲》（Steel），虽然看起来是一部发生在未来的科幻片，但是影片在风格和主题上依然是一部老式的父子情感剧。P



斗魂

Fighting Spirit

韩国近年来体育励志题材影片层出不穷，而本片特色在于以“家庭”为中心，讲述坚强妻子挽救低谷丈夫的温馨故事。导演金相辰曾指导过《新罗月夜》《加油站袭击事件》《光复节特赦》等热门票房影片，主要定位于都市新派喜剧。但在本片中却一反常态，走起了温情路线。锁定一个超级球手的沉浮录，再现人性的美好光辉。影片阵容堪称豪华，男主角是凭借去年《方子传》大热的金柱赫，而女主角则由成功缔造国民级形象“金三顺”的金善雅扮演，演技方面自然无需担心。现实生活中的金柱赫是个左撇子，但是剧本的所有设置都是为右手准备的“常规配备”，因此，他不得不克服自己的生理习惯，使用右手投球练习，并做到收放自如，有这样卖力的演员，何愁电影没票房呢？P



米克的近路

Meek's Cutoff

本片根据美国西部大开发中的真实事件改编，是一部女性视角的西部片。故事发生在1845年的美洲大陆，移民者进入俄勒冈的早期。一个由3个家庭组成的车队聘请山地人史蒂芬·米克做向导，穿越卡斯卡德山脉，结果却不慎迷路。在接下来的日子里，移民们经历了缺水、饥饿和信心的丧失。当一群本地人的巡逻队穿过他们的道路时，这群本不互相信任的人们组成的团体变得更加骚动，面对一个已经被证明不可信任的向导，还有一群从来都被他们视作敌人的土著，他们该信任谁？为了增加真实性，剧组选择实地到沙漠拍摄，这让本片的拍摄环境十分恶劣，剧组人员要面对时而高温，时而飘雪的天气，不时有人倒下被送进医院。感谢这群勇敢的演员，我们才得以细细体会真实的美国西部。P

X战警——第一战
X-Men: First Class



《X战警》三部曲已经结束，再推出这么一部片子总让人感觉到有一些榨取剩余价值的味道，但实际上本片所获得的评价超过了三部曲的任何一部作品。在这部前传性质的作品里，不仅交代了此前的很多未解之谜，为原本扑朔迷离的系列剧情做了补完。还穿插了复仇、爱情、友情、背叛、阴谋等诸多流行元素，且处理自然，没有丝毫突兀。更难能可贵的是，本片从开始到结尾，各关键人物的命运居然与三部曲形成了完美呼应。如果要评选一个“漫画英雄电影最佳剧本榜”的话，本片上榜应该是毫无异议的。

影片将背景设在20世纪60年代古巴导弹危机，那时候万磁王和X教授还年轻，更是非常亲密的朋友。两个人与其它几个变种人一起工作，试图阻止核战争的到来。然而阴差阳错间，人类自私的本性最终让这两个人倒戈相向。

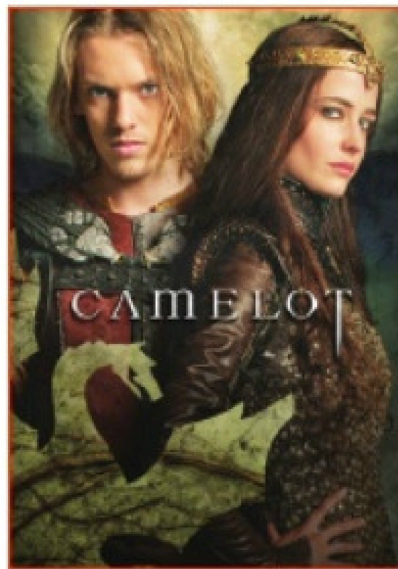
将虚构的故事融入到著名的历史事件是最近很流行的做法，比如近期最典型的就是《变形金刚3》，将阿波罗登月计划作为故事的引子，通过还原历史上的一部分细节来达到天衣无缝的效果。本片在这方面做得要更为出彩，整部影片都围绕古巴导弹危机进行展开，情节处理十分自然，不得不佩服编剧的功底。而在最初的《X战警》片头出现的纳粹与超能力悬念，在本片以再现当年影片同一幕的方式揭晓了答案，至于之后蓝魔女是如何跟随万磁王的，X教授是如何残废的，影片都一一给用十分合理的桥段来与三部曲呼应，这可以说是剧本最神的地方了。

其实要我说说本片最精彩的地方，根本不是什么爱恨情仇，而是金刚狼短短几秒钟的客串，你同意么？ P



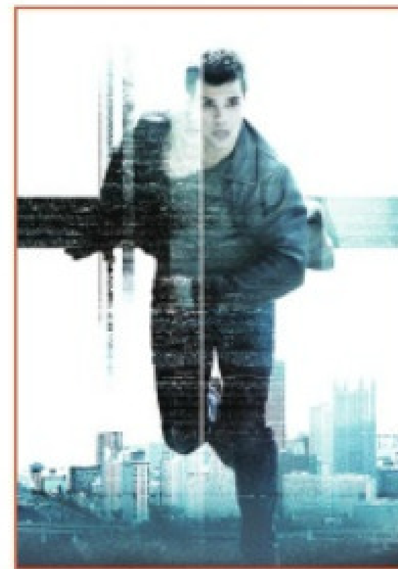
雷神
Thor

本片的名字Thor来自于北欧神话中奥丁的儿子，拥有掌控风暴和闪电的能力。电影由Marvel同名头号幻想史诗巨作改编，讲述的是雷神因过错而被贬下人间，重新学习如何成为一个英雄的故事。在美国，雷神是与蜘蛛侠、神奇四侠这些齐名的漫画角色。因为该角色的特殊性，在选角过程中遇到了不少困难，最终扮演主角的克里斯·汤姆斯还为此进行了严格的塑形训练。在6个月的时间里进行了高强度的锻炼与饮食控制，可见演员也没有我们想象中那么轻松。比较戏剧性的是马修·沃恩曾准备执导本片，他曾把《雷神》描述为“混杂了《角斗士》故事的北欧神话”，可是他最终选择拍摄了《X战警——第一战》，以后者的表现来看，或者如果真由马修执导，本片的素质似乎会更进一步？ P



圣城风云
Camelot

这部剧集与大家熟悉的BBC魔幻剧《梅林传奇》（Merlin）有点类似，讲述乌瑟王暴毙之后，大法师梅林从民间寻回乌瑟王的私生子亚瑟并将其扶上王位，希望亚瑟能让四分五裂的帝国团结起来。与此同时，亚瑟同父异母的姐姐、女巫摩根·勒菲觊觎王位已久，欲使出包括黑魔法在内的一切手段来除掉亚瑟。在你死我活的权力斗争中，亚瑟结识了美丽的金发女孩格温纳维尔，誓要娶她为王后，而与此同时，梅林和摩根也成为一对相互仰慕的敌人。从目前播出的几集来看，虽然本剧没法和《冰与火之歌——权利的游戏》比，但反响还是不错的：两小时大首播吸引了113万观众，加上重播集达到157万，是该电视网有剧本节目历史上的最高首播成绩，这足以值得广大美剧爱好者一顿追了。P



绑架
Abduction

当《速度与激情2》的导演与《暮光之城》的小狼人联手，就会诞生这么一个故事：20岁的主角生活在一个看上去非常优越舒适的中产家庭里，生活与同龄人并没有什么特别，但当他打开一个失踪人口网站的时候，他的命运发生了天翻地覆的变化，随即被卷进一桩巨大的阴谋里，接二连三的动作场面在他追寻真相的过程里呈现。这是一个普通人和命运抗争的故事，在前半段，影片融合了一些青春偶像电影的元素，但在后半段，整个故事变成了传统的悬疑动作类型片，开始走写实的硬派风格。虽然大家对主演泰勒·洛特纳的主要印象来自于《暮光之城》，但过多的电脑特效并没有让他发挥出真实的动作实力，这也是他本人的一个遗憾。如果你是他的粉丝，《绑架》中大量的实拍镜头绝对会让你大呼过瘾。P

■写在前面

本期重点推荐的内容是《桌游机制纵横谈（一）》，桌游机制是一款桌游的核心，也是一款桌游有别于别的桌游最明显的地方。也就是说，如果你想开发一款桌游，首先需要确定下来的就是机制，这也是别人喜欢玩你的游戏的理由。

桌游的机制很多，初步统计也在40种以上，我们把其中比较重要的24种列出，在以后的连载文章中，将尽量逐一地介绍这20几款机制。先对机制本身及其适用情况做出讲解，然后再配合典型游戏进行深入介绍。

刊登这个系列文章，主要目的有两个，一是展示给广大玩家们看，让玩家边看边玩也有所收益。第二个目的是给有志于桌游开发的朋友做个知识普及，桌游在国外发展了几十年，有很多东西留下来，可供我们借鉴和参考。国产桌游的开发，也并非是空中楼阁，必须站在前人的肩膀上有所提高才行。

接下来，不能不提的是我们对于《仙剑奇侠传——逍遥游》的试玩体验，它是以历代“仙剑”游戏为背景的组队对战类型的卡牌游戏，游戏有着相当独到的构思，相信在“仙剑”系列强大的粉丝团的助力下，会有相当不错的市场前景。本文尝试改变之前介绍桌游的老套路，不再用相当的篇幅介绍游戏的具体玩法，将一本或薄或厚的说明书的内容转到一张纸上，多少有些吃力不讨好。而我们既然有机会和该桌游的设计者们一起来玩游戏，自然该写些相对较深的内容，包括他们对这款游戏远景发展的构思，对游戏设计中一些核心问题的想法等等，具体的请大家去看正文吧。

还必须特别强调的是——我们特意请了“仙剑之父”姚壮宪先生亲自捉刀，写下了这款卡牌游戏的开发起源以及他本人的试玩体验心得等等，相信大家看过后对这个游戏会有更深层面的了解。

本期的国外精品桌游简介介绍了两款游戏，分别是《符文时代》和《奥林匹斯山》。《符文时代》是属于DBG类型的卡牌游戏，这个游戏类型及典型游戏，本栏目之前不少介绍到，真的希望短期内我们可以不用再介绍此类的游戏了，机制虽好，玩多了也多少有些审美疲劳的……据闻国内的设计师们也要拿这个机制来做游戏，不免有些担心，如果做不出特点来，东施效颦这名头可不太好听。《奥林匹斯山》是文明类的构架，把上面的神们都伺候好了然后发展自己的文明，PC玩家应该不少玩到此类的游戏。

“魔兽卡牌”的文章，介绍的是第16版的《海潮王座》，这个版本的推出可不是只多出多少牌而已，是对魔兽卡牌赛制上进行了巨大的调整，这个调整也许很快就能在比赛中体现出影响来。P

桌游机制纵横谈 /1

■北京 君子不器

什么是桌游的机制呢?

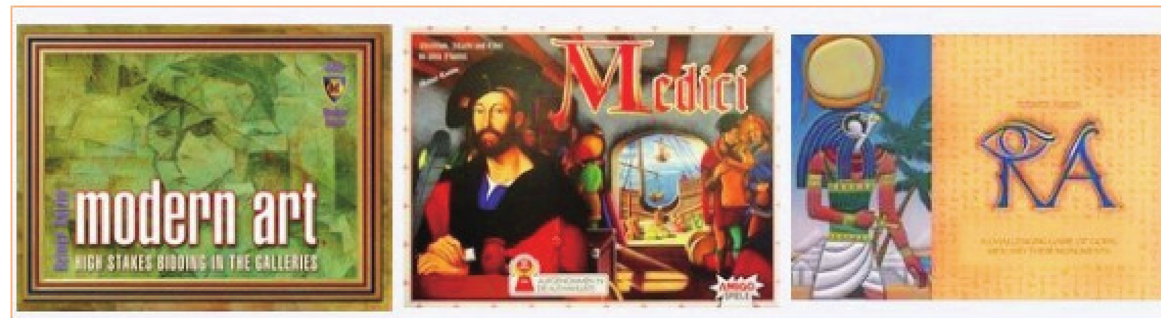
从本期开始，我们将以连载的方式介绍桌游的各种机制，什么是桌游的机制呢?

一款桌游主要由三个方面构成：机制、主题和组件，机制可以看做是桌游的骨架、精髓，是一款桌游最重要的组成部分，是设计师所赋予这款游戏的思想，同时，也是一款桌游有别于别的一款桌游最明显的地方。而主题就是肉体，是将机制人性化的一个躯壳，它让抽象的机制实体化，赋予机制一个背景，让机制变成处理或解决事情的方法，从而让玩家有代入感。组件则是桌游的配件，一般有包装盒和各种配件组成，是用来实现机制和内容的，玩家要按照机制，使用这些道具指示物来模拟游戏创造的主题，从而完整地体验这款游戏。

机制的意义

从一个玩家的角度讲，机制就是这个游戏的玩法，是游戏规则，就如同电脑游戏中的角色扮演类、即时战略类、动作类一样，都可称之为机制。但桌游的机制与电脑游戏的机制又有一些不同，大部分电脑游戏的机制相对单一，至少是一个机制占主导地位的。一款电脑游戏，一但确定了机制，一般情况下游戏从头到尾，都将按这个机制进行，比如射击，比如动作。而在桌游中，一款游戏往往包含多种机制，其中有一种是主要机制。而主要机制的确定将引导玩家去设想这是一个怎样的游戏，自己是否有兴趣。从设计师的角度来说，机制是他所要创造和构想的最重要的东西，因为这将决定他设计的是怎样一个游戏。在游戏的整体流程中，不同的阶段会有不同的机制来体现，这就需要设计师创造机制并协调各个阶段的不同机制。从而使游戏一气呵成，既有独特的机制，又要符合各个阶段的主题。

桌游的机制很多，初步统计也在40种以上，我们把其中比较重要的24种列出，请参看附表。在以后的文字中，将尽量逐一地介绍这20几款机制。当然必须声明一下，不论是我们的列表，还是之后我们对机制的逐一介绍，并非按照该机制的重要程度来排列的。



这是著名的“拍卖3部曲”，每款都是精品，可以看成拍卖机制在桌游中的完美应用，由此也可反映出机制对于一款桌游的重要性

机制一、拍卖/出价（Auction/Bidding）

拍卖是桌游中较常见的一种机制，一般是指玩家们出价去竞争一个货物或商品，多数情况下使用的是游戏中的钱来竞标。拍卖是一种较为公平的机制，玩家有充分时间去考虑是否参与竞争或加价，基本不会受时机和其他限制导致影响玩家的决策，比如随机分配或按顺序获得等，都没有拍卖合理。但拍卖并不适用于所有情况，如无偿分配货物或按需求分配等等。

拍卖的各种方式

拍卖机制在游戏中的运用是十分灵活的，因为拍卖有很多的表现方式，比如自由竞价、暗拍、一口价等等，不同的方式可以适用于各种情况下。

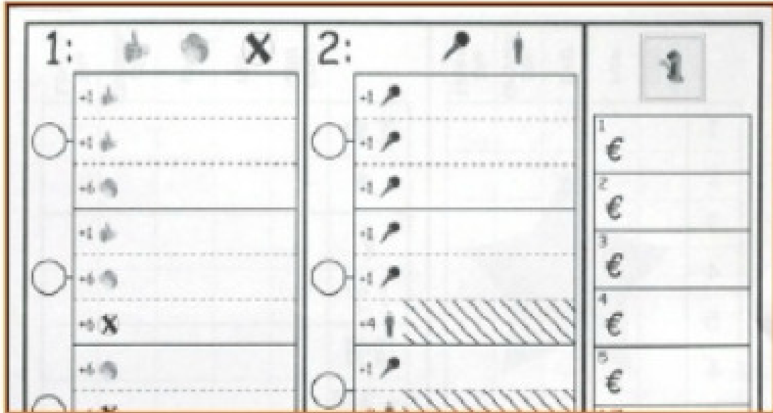
自由竞价：如同拍卖公司的拍卖一样，所有玩家自由出价，直到一个玩家出了高价后，其他玩家都不再出价为止。

暗拍：所有玩家将自己的出价暗自写下，或将钱指示物拿在手里，然后同时展示，出价最高的玩家获得拍品。

定价：物品本身有价值，或由出售者确定价格，按照一定的顺序问玩家是否购买，谁先买算谁的。

多轮出价：按一定顺序，玩家轮流依次递增出价，如果有玩家退出，就不能再出价，直到剩最后一个人。

一轮出价：按一定顺序，玩家每人只有一次出价机会，出价最高的玩家获得。







左上图：《德国大选》的玩家卡，最右边一列是每回合竞标先手权的出价栏
左下图：《大领主》的拍卖牌
右上图：《果阿》中的拍卖，下方1号为先手旗子，先拍卖

桌游典型机制中英对照简表

1、表演（Acting）
2、区域控制（Area Control）
3、拍卖/竞价（Auction/Bidding）
4、战役/战斗 卡牌驱动（Campaign / Battle Card Driven）
5、掷骰子驱动（Dice Rolling）
6、图形构建（Pattern Building）
7、工人放置（Worker Placement）
8、获得与运送（Pick-up and Deliver）
9、石头剪子布（Rock-Paper-Scissors）
10、秘密单位部署（Secret Unit Deployment）
11、不同的玩家能力（Variable Player Powers）
12、同时选择行动（Simultaneous Action Selection）
13、可变的阶段顺序（Variable Phase Order）
14、投票（Voting）
15、行动点分配系统（Action Point Allowance System）
16、猜测/赌博（Betting/Wagering）
17、牌库构建（Deck building）
18、合作/半合作（Co-operative Play）
19、铅笔铁路系统（Crayon Rail System）
20、手牌管理（Hand Management）
21、组合式图版（Modular Board）
22、图案识别（Pattern Recognition）
23、点到点移动（Point to Point Movement）
24、成套收集（Set Collection）

拍卖机制的应用

拍卖机制是一个全能的机制，它既可作为一个主要机制，表现一个主题，也可作为一个辅助机制出现在高级策略游戏中，为游戏解决一个阶段或环节的分配问题。当拍卖作为一个主要机制或独立机制时，它往往通过不同的拍卖方式使游戏过程变得丰富，变得更加具有策略性。当作为一个辅助机制时，拍卖机制经常会用于——确定游戏的先手；决定一件（多件）物品的归属；确定一个方向或模式等等，我们将一一说明。

确定游戏的先手

在游戏中，先手往往较后手有一定的优势，当然某种情况下可能是劣势，随机决定先手或固定先手，可能会导致游戏从根基上就不平衡。所以有很多机制都会用来解决先手的确定问题，而拍卖用的较为广泛，因为当作为先手有一定优势或劣势时，玩家就可以在权衡优劣的程度后，通过支付小于这个优劣的成本，取得优势或避免劣势。而看官们也要注意，随着设计师对游戏机制的充分利用，拍卖的结果并不是谁成为先手或后手，而是由出价最高者决定谁是先手，也就是所谓的先手权。这样使拍卖这个机制可以应用在更多的情况下，而不是单纯的竞争先手，并且这种选择先手的决策，也成为了游戏策略的一部分。在经典游戏《德国大选》（Die Macher）中，玩家每回合的第一步就是用暗拍的方式出价来确定谁能决定先手，而作为一款政党竞争类游戏，后手能更充分的观察其他玩家的行动，所以出价最高者一般都选择自己的下家作为先手。在另一款经典游戏《大领主》（El Grande）中，玩家一开始就要用自己的拍卖牌确定谁是先手，出最大数字牌的人可以先执行行动并且先选择特殊功能牌，由于出拍卖牌的大小决定了行动的顺序，所以想排第几都可以有效地控制，有时特殊功能牌好，就要争先，有时不好，就可以出小牌靠后行动，需要玩家根据事情情况综合考虑。先手拥有绝对好处的拍卖情况也是有的，老游戏《果阿》（Goa）的分配殖民地环节包含了分配先手的拍卖，玩家得到先手有很多好处，首先可以多一个行动，其次，在拍卖下一个先手和殖民地时，都有一个最后出价的机会，可以让玩家掌握主动权。

决定一件（多件）物品的归属

以拍卖的形式去竞争一件（多件）物品，这在现实中再正

常不过了，比如拍卖行，在桌游中也是。当机制针对某些物品提供分数，而获得物品需要钱时，就需要一个机制来考验玩家对于投资回报的把握，这就非常适合使用拍卖机制，而丰富的拍卖方式，也能让设计者有充分的选择。另一方面，人与人之间的买卖，也常使用拍卖的机制，在一些桌游中，人与人之间的交易有时是通过物换物来表现的，比如《卡坦岛》，并不涉及钱，这与德式理念对于家庭游戏的要求有关，但在一些聚会游戏或商业题材游戏中，玩家间的交易，也通过拍卖来解决，比如《大富翁》中的玩家手中的地产拍卖，就是自由竞价。

拍卖物品的最好例子莫过于经典游戏《电力公司》（Power Gird），游戏中玩家可以购买市场上的发电厂，方式是多轮出价。由于拍卖中涉及资源种类、电厂点数以及未来市场的趋势等影响，让拍卖变的非常有策略。另一款游戏《大竞技场》（Colosseum）中的奴隶买卖也使用同样的拍卖机制。

确定一个方向或模式

拍卖机制不仅能解决先手和物品归属问题，也可以用于其他多种情况，比如确定游戏下一步的行动，确定一个移动方向，确定如何处理一个物品等等。在《黄金岛》（Isla Dorada）这个游戏中，玩家在岛上探险，要到达某些地方去获得宝物，所以玩家要决定朝那个方向走，当一个玩家选定一个方向后，其他玩家要想改变方向就得拍卖竞价，方式也是轮流，出价最高的玩家可以决定朝那个方向走。另一款游戏通过拍卖可以由玩家决定游戏的下一步进程，就是《马尼拉》(Manila)，游戏每轮的第一步就是拍卖船长，船长可以决定使用那艘船，可以多放人，并且可以获得额外的股票，所以船长的拍卖在游戏中非常重要。在大型宇宙题材游戏《曙光帝国》（Twilight Imperium）中，当翻出一张法律牌时，玩家们要通过消耗影响力来确定法律是否生效，方式是暗拍，因为法律可能对有些玩家有负面影响，而对另一些玩家有好处。











左上图：《马尼拉》中花钱拍船长
左中图：《地产拍卖》中的三种东西——钱、房产、支票
左下图：动物牌和必须保密的红色钱牌
右中图：《电力公司》全图，左下为拍卖的发电厂
右下图：《曙光帝国》中的法律牌，用拍卖的方式决定是否生效

拍卖机制独占的桌游

拍卖桌游是按玩法分类桌游的重要一项，世界上有很多经典的拍卖桌游，在这些以拍卖机制为主体的游戏中，通过各种拍卖方式的应用，可以充分考验玩家对于投资和回报的把握。

桌游设计大师Reiner Knizia有三款经典的拍卖游戏，称为拍卖三部曲，这三款游戏虽然都是拍卖游戏，但都有着独特的魅力：《太阳神》（RA）以埃及文化历史为背景，玩家使用拍卖筹码购买各种文化、遗迹、文明的方片，放在自己面前，用来算分，拍卖的方式是一轮出价，每个玩家一次，而固定数字的筹码使玩家不能自由的去考虑投资回报率，只能去估算。而且每个时代玩家只有三个筹码，每个只能赢得一次竞拍，因此玩家只有三次得到方片的机会，必须认真考虑，该出手时才出手。《现代艺术》（Modern Art），相信这款游戏无人不知，游戏中的五种拍卖方式基本包揽了所有的拍卖方式，玩家在游戏中可以体验到买卖的感受，以及了解各种拍卖方式的利弊。游戏的主题是买卖各种画，玩家可以买画，获得画最终排名的收益，也可以卖画直接挣钱，两者必须兼而有之，最后才能获得胜利。

另一款非RK的拍卖游戏也十分有名，叫《地产拍卖》（For sale），游戏非常简单，只进行两轮拍卖，第一轮拍卖房产，根据玩家人数随机翻开几张房产牌，玩家轮流竞价，不想再出价的玩家要支付之前出价的一半，然后拿一张翻开的最小房产牌，依此类推，出价最高者需要以全价拿走翻开的最高房产。房产拍卖完后，第二轮拍卖支票，玩家用房产去换支票，拍卖方式是暗拍。最后支票加上剩余的钱，谁的总额最高谁赢。这款游戏虽然没有现代艺术那么充实和霸气，但非常简洁的表现了两种拍卖方式，是拍卖游戏的最典型样本。

独特的拍卖游戏

除了传统的拍卖方式外，很多游戏设计了怪异独特的拍卖方式，比如卡牌游戏《动物园拍卖大会》（You're Bluffing!），游戏的拍卖表面是自由，但当有人出了最高价后，出动物的人可以选择，以这个价格购买自己翻开的动物，而是把钱给出价者，这就让出价成为一个需要把握的过程，低了便宜了卖动物的玩家，高了可能自己亏。游戏中玩家之间的动物争夺也是类似拍卖，由挑衅者最先出价，这个出价是暗着放几张钱在桌子中间，可能有100的，可能有0的，被挑衅者可以选择把钱收下，放弃动物，也可以选择回买，既也出钱给挑衅者，同样也是暗着，然后都同时展示，谁给的多一点点，动物就归谁。这种斗动物的机制非常有趣。是游戏的一大亮点。

结语

这是第一篇机制介绍，我们挑了全能的拍卖机制作为开篇，一是因为他十分普遍，经常出现在各种桌游中，并且有很多独特的桌游；二是因为他喜闻乐见，便于理解，容易上手，可以很快的让玩家融入到游戏中。希望通过对各种机制的分析，让各位看官对桌游有更进一步的认识，从而能更好地体验桌游，选择桌游。P

仙剑奇侠传——逍遥游

●设计者：软星科技（北京）有限公司 ●官方网站：http://xyy.baiyou100.com
●游戏人数：4、6、8人，有1v1和奇数玩家的进阶规则 ●零售价：待定

听说“仙剑”推出了卡牌游戏，心里不免好奇，总想一探究竟，于是赶往北京软星探营。运气很好，我们到的时候，游戏设计人员正在进行最后的平衡性测试，我们正好加入进来，边玩边学呀。

玩家在游戏中可以选择的角色一共有18个，均来自各代的“仙剑”游戏，比如李逍遥、王小虎、云天河等等。角色有自己的生命值，最低的是5最高的是12，每个角色还有2~3个特殊能力。需要特别解释一下的是角色的“灵力值”和“范围值”，灵力值就是战斗值，决定你能不能打得过怪，而范围则决定你打不打得到怪。

游戏的机制并不复杂，参与游戏的玩家分成两组，按照一定的规则打怪，看最后谁打的怪多谁就赢了。游戏采用的是组队对战模式，这也是本游戏的精华所在，同组的玩家，可以看队友的手牌，并且可以协商如何出牌，这让游戏变得互动极强而且非常欢乐。

这里不再进行规则的介绍，到时候大家看说明书就好，先说说我们的试玩感受。首先能感受到的是设计人员对游戏的整体掌控，目前玩家玩到的只是游戏的推广测试版，但是我要悄悄透露给大家——这个游戏有很多的后续内容，人物当然远不止这18个，我们在试玩时就使用了很多18人之外的角色，主创人员表示，他们并不太担心平衡性方面的问题，因为这些人物基本都是同时设定的，强弱差别不大，只是使用技巧要求的比较高，为入门玩家考虑才没有加到第一版中来（比如本该必有的赵灵儿），以后当然会陆续推出。怪物也会在目前20个的基础上增加很多，游戏模式也会推陈出新，而且这些也不是只停留在构想阶段的，内容已经在测试中了，绝对值得期待。其次就是游戏的美工，“仙剑”的粉丝们绝不会失望，真的，就算你不玩这款游戏，也要买一个收藏。最后说下销售，目前这个推广测试版已随10月20日发售的仙剑柔情包附送，待收集了玩家的试玩意见后，在年底前正式上市。







姚仙说“仙剑卡牌”

坦白说，我算是卡牌游戏的菜鸟，在“逍遥游”之前只有接触过软星10年前开发的《三国牌》，我连“三国杀”都没玩过。但是我深信仙剑有条件做卡牌，因为十多年“仙剑”积累丰富的资源，用怎样方式可以让这些资源再次发光发热，而且是时尚的、好玩的、又有收藏价值的呢？去年有名玩家告诉我网上有玩家自制山寨仙剑卡牌，使我受到了启发。

我是菜鸟没关系，软星有一批是资深卡牌爱好者的企划人员。于是我把想法交给他们，经过他们的设计、加上十余版改良和多次的玩家测试，并召集仙剑4、5代人物原画师绘制图面，这首款仙剑卡牌游戏出炉了。

由于改编自游戏，这套卡牌的战斗方式满”RPG”的，对我来说上手并不难。我第一次参加试玩时，已经会的同事告诉我一遍玩法和流程，我实际玩一回合下来，就大概明白怎么回事了。以我的程度，目前我理解这牌玩法主要就是”选好用好角色，然后组队VS组队，拼的是同队选人物策略、相互合作、时机取舍的魄力、加上运气。

每人每场只扮演一名角色，每个角色技能属性和特色完全不同，要对所有人物技能都深入掌握要领不是三两天的事，有很多打法需要深挖。但是没关系，我先学会一名角色就可以开始玩了。前二场我就什么也不想，凭感觉就选择扮演我的最爱“酒剑仙”，他是主攻型角色牌，其他同队队友一位选辅助型的、一位选支援型的角色，构成一个理想的互补队伍。然后我再实战中学会玄霄、紫英、逍遥、七七等等角色的打法。



我观察其他同事和来试玩的玩家，大家开始玩也都是毫不考虑地先选扮演他们最喜爱的人物，而不是先问哪个角色最强（其实没有最强个体，只有最合适的组合）。不同性格的同事喜欢不同的人物，经常同队3人根据个人爱好选出的人物组合恰好挺相配，可以说玩卡牌也是缘分聚首皆宿命。

符文时代

●游戏名称：Rune Age ●中文名称：符文时代 ●游戏人数：1~4人 ●设计者：Corey Konieczka
●出版公司：Fantasy Flight Games ●出版时间：2011年



这款游戏是美国FFG公司使用其"The Realms of Terrinoth"背景制作的一款DBG类型卡牌游戏（关于DBG游戏的介绍，请参看本刊9月中杂志中的相关内容），The Realms of Terrinoth，中文称特瑞诺斯王国，是一个架空的奇幻大陆，有各种生物、各种国度，类似"战锤"或"魔兽"那样的一个世界，在这个世界中有一个蕴藏着无限威力的龙符文，各个种族都在争夺这个符文，所以以这个世界为背景的游戏，多以符文命名，比如Runebound（符文秘境）、Rune War(符文战争)、DungeonQuest（地牢任务）等等。所以不得不在这里吐个槽，虽然是大环境里的新故事、新玩法，但是很多插图还是老游戏里的图（比如符文战争或入侵），只是剪裁了一下，美工是能省一张是一张啊。

游戏是标准的DBG，这标准的头一条就是要在桌子上摆很多牌堆——金钱牌堆、都市牌堆、部队牌堆、中立牌堆、牌库堆等等。第二个标准就是每人一组起始卡牌，每个玩家要先选择自己使用什么种族，游戏有四个种族（精灵、人类、不死族、恶魔），两正两邪，俗套了。玩家会有自己种族的四个兵种和一张首都牌，还有3张要塞牌，每个玩家的起始套牌是5张价值1的金币卡和3张1金的部队卡。然后就可以开始DBG符文之旅了。





甚至从《符文时代》盒子的收纳结构，都能看出这是一款DBG游戏

像其他DBG游戏一样，游戏中有三种数值——钱、影响力和力量。玩家可以用金币牌买部队牌，可以用城市（或要塞）的影响力来买金币牌和中立牌，部队的力量可以用来攻占城市和打败怪物或对手。玩家每回合首先可以恢复已经使用过的影响力牌（使用过的横置），然后可以执行行动，行动包括战斗行动：可以打目标怪物，或者打一个对手（也叫攻城，因为要以对手的一个城市为目标）；消费行动：用金币卡购买部队；影响力行动：购买中立卡或金币卡。这几种行动玩家可以自由选择执行，不限次数，只是不能穿插进行，即在一个行动期间，执行别的行动。任何事情都不做之后，玩家可以用未用的影响力来保留未用的牌，一点留一张，当然也可以都弃掉，然后将手牌补到5张，等待下一回合的开始。

DBG游戏缺乏互动是公认的，也是它的软肋，这款游戏为了增加互动，设计了玩家间互相攻击的成分，宣攻者可以抢夺对手的城市，或者攻击首都，玩家轮流打出部队牌，最后，如果攻击者力量高，则可以抢走对手的城市，如果攻击的是首都，则高出多少力量，造成多少点伤害，每个玩家首都的总值都是20点，如果降到零，玩家将退出游戏。除此之外，游戏还设定了多种场景，让游戏有多种玩法，有龙王再现（击败龙王的玩家获胜）、符文战争（玩家间互相攻击，击败所有对手）、巨大浩劫（玩家互相合作，对抗一组设定好的事件牌，最后只有都活下来才能获胜）、抢盖古迹（玩家可以建造奇迹，最先建造出奇迹的人获胜）。有了这四种模式，极大的丰富了游戏的可玩性和耐玩性。这也算是设计者的一片苦心吧。

最近DBG游戏频繁登场，《雷霆之石》《暗杀神》，这两款游戏各有千秋，国内亦有很多出版商也在设计DBG类型游戏，相信在不久的将来就会出版。言归正传，《符文时代》虽然有四种模式撑场面，但从内容上还是缺乏新的东西，而且卡牌的功能和种类都要比前面提到的两款少，所以玩起来重复度比较高，整体体验效果不及《雷霆之石》《暗杀神》，只能说是为DBG大家庭增加了一个新的成员而已，希望较为靠谱并能创造各种坑的FFG能积极出版扩展，增加更多的游戏内容，这样才能在DBG盛行的今天，占有一席之地啊。P

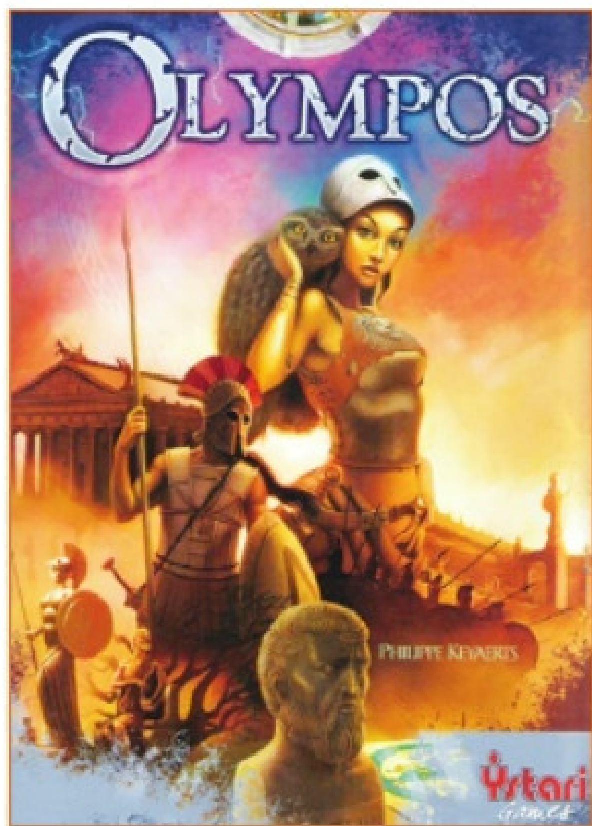
关于DBG类型游戏的一点困扰

最近一段时间，DBG类型的游戏确实很火，陆续推出的《领土》《雷霆之石》《暗杀神》《符文时代》都算得上是很给力的作品，而且即将推出的跟风作品也不会少，但同种类型的游戏多了，不可避免的会产生厌倦感，同时DBG作品缺乏玩家间互动的软肋也会尽显出来。

事实上，开发方也认识到这个问题了，至少《暗杀神》和《符文时代》都或多或少的加入了玩家间互动的内容。要加互动的内容其实也不难，现在困扰我们的是，加多少是合适的？加多了的话，还是我们喜欢的DBG游戏吗？这是开发者要仔细考虑的，如果没有点儿新的东西，只是墨守陈规，那么以后推出的DBG游戏还能如现在这样为玩家喜爱吗？

奥林匹斯山

●游戏名称：Olympos ●中文名称：奥林匹斯山 ●游戏人数：3~5人 ●设计者：Philippe Keyaerts
●出版公司：Ystari Games，Rio Grande Games ●出版时间：2011年



Olympos是希腊语，在英语中就是Olympus，即奥林匹斯山，游戏以文明刚刚出现的伯罗奔尼撒平原为背景，玩家要带领自己的子民在这里创造属于自己的传奇，而远方，还有闪耀着光芒的神秘的亚特兰蒂斯等待着你去探索。为了在这片土地上扎根，你必须击败你的敌人，发展科技，建造奇迹，并对奥林匹斯山上关注着你的众神祈祷，从而获得他们的恩赐，消除他们的怒火。

游戏有一张大的版图，是伯罗奔尼撒平原和传说中的亚特兰蒂斯群岛，游戏开始时，根据游戏人数，玩家会得到相应数量的殖民者片，随机一个资源块（有四种资源：谷物、石头、木头、黄金），而游戏版图也要按人数进行相应的布置，比如资源分布、神牌的摆放、科技板随机摆放等等，过程并不是很繁琐，整体布置时间在10分钟内。

游戏以时间轴系统控制长短，玩家每做一件事情就要消耗一定的时间，从而在时间轨道上前进，玩家在自己回合可以选择探索或者发展科技，探索时，玩家可以创造新的殖民者（2个时间），移动殖民者（陆地每个区域1个时间，每个海域2个时间），当玩家停留在一个陆地区域时，就占据了这个区域，并且可以获得这个区域的资源片（对应四种资源，游戏中的资源片和资源块是不同的，资源块是消耗品，使用后就扔掉，而资源片是一种持续效果，使用多少次都不会被扔掉，除非玩家丢失这个区域才会失去（被打或者主动放弃），资源块主要通过奖励得到，资源片是占据相应的区域就会得到），玩家也可以移动自己的殖民者进攻别人的区域，这时要比较双方的军力（开发科技会给玩家带来军力），当军力相等时，需要2个时间，少于对方需要3个，大于对方只需要一个。玩家在一回合内只能控制一个殖民者，在图板上移动、占领等等。如果玩家选择发展科技，则要按科技图板上，对应科技所需要的资源支付资源，游戏中有25种科技和五种奇迹，科技板将科技分成5行5列，每次游戏开始随机摆放，5个奇迹摆在第6行，游戏中，奇迹需要特殊资源“星”来建造，玩家发展与奇迹同列的科技时，每发展一个就可以少提供一个“星”，“星”可以通过神的奖励和占据重要文明点来获得。







游戏的时间轴一共有65步，玩家按照使用的快慢，逐渐消耗掉时间，当到达终点后，玩家还可以进行最后一个回合，然后自己的游戏就结束了。游戏结束时会计算几种分数，每个科技板2分，玩家最后行动后停留地的分数（在65步后，有12个时间格，数字是从5~0，每个数2个，玩家如何消耗的多，就加分少，消耗的少，就加分多，但有意义的行动，一定比这几步分多），玩家没有使用的命运卡每张一分，除此之外还有奇迹的分数和其他奖励分，分最多的玩家获胜。

游戏有几大特色：第一、时间轴机制，使用时间轴机制的经典游戏是《底比斯的远方》，这款游戏在时间轴上增加了神的惩罚和恩赐，即当有玩家到达或穿过一个时间点时（第一个带神的时间点是25），就会翻开一张神牌，这是要根据军力，获得惩罚或恩赐，并且玩家可以拿一张命运牌（命运牌是各种奖励牌，但需要达到一定条件才能使用）。第二、科技系统，玩家在发展科技时，除了得到科技板，还可以从科技下方的奖励中选择一个，并且可以有针对性的发展科技，从而让获得奇迹变得更容易。

总体来说，这款游戏算是中上的策略游戏，个人认为比年初的《Luna》或者《Constantinopolis》都略胜一筹，游戏在材质和美工上保持了Ystari Games一贯的华丽，鲜艳风格，值得收藏；从策略角度来说，虽然科技是随机码放的，导致不同的科技路线，获得不同的奇迹，但也令玩家在每次游戏开始时都要考虑一个全新的发展路线，而不存在游戏过程中的随机成分。除了军事上的人为因素外，游戏还是非常好玩的，推荐喜欢策略游戏的玩家一定要试试。P

第16版《海潮王座》释放你心中的怪物！





2011年10月11日，第16版《Throne of the Tides》（海潮王座）面市，魔兽卡牌至此进入了它的第六个年头——Aftermath环境（卡牌下标号为6，暂译为“灾变之后”，中国化的译法为——“灾后重建”）。如果说，13版《灭世者》是魔兽卡牌史上的重大革新，那么16版的到来，我们不妨称其为革命。

16版掀起的革命开始于赛制变更，即目前全世界各大比赛的主赛事赛制——“CORE核心赛”。核心1.0赛制的牌池为4～12版，自10版上市之日开始实行（赛制所限定版本均为英文版本，以及该版本相关的锻造、公正以及副本牌，下文中就不再赘述了）；核心2.0的牌池为7～15版，自13版上市之日开始实行。那么，按照原计划类推，自16版上市之日，应启用核心3.0赛制，牌池为10～18版。但CZE（卡牌客）此次并未按常理出牌，大跨步地推出了“新核心3.0”，牌池界定方法十分简单明了：所有下标号为“5”和“6”的牌（即13版之后出版的所有牌）。也就是说，CZE用新核心3.0一举将前代理UDE所出版的卡牌全部斩于马下，不惜牺牲掉了ICC宝藏包以及2010起始包，真可谓壮士断腕！

新核心3.0的发布可以视同为一篇巨型讣告，它的到来，正式宣告神器海象人风筝、突袭人布罗德里克·朗弗斯、狼王纳萨诺斯凋零者、死骑核心尸爆、亡者大军、死亡战马、主宰英雄克尔苏加德、知名白绿伍兹丁和垃圾箱、所有天灾以及银色北伐军，一同携手暴毙，毁灭能力不亚于死亡之翼。CZE大概也猜到新赛制会导致人心大乱，于是紧接着推出2011起始包复活了部分牌，包括塞拉摩的吉安娜、部落酋长萨尔、加尔鲁什·地狱咆哮、壮实的柏塔……这些只能说聊胜于无，全然无法填补这一刀导致的惨重伤亡。

从《海潮王座》开始，魔兽卡牌的包装也有了新的模式。每盒36个补充包，每包15张游戏牌及1张英雄牌或锻造牌或刮刮卡。与万智牌看齐，或许是为了让蓝紫白绿牌的数量更加平衡？这种数学问题我们就不深究了，整体上看，16版是一个相当“大”的版本，牌池高达262张（填补核心3.0带来的大缺口），其中88张白，80张绿，24张英雄牌，60张蓝，10张紫。

两个阵营各10个职业，却有24张英雄，这就要说说这一版的口号了——Unleash your inner monster：释放你心中的怪物！没错，多出来的那4张英雄，都是怪物英雄。乍一听“怪物”，会让人一头雾水，其实在《魔兽世界》里，我们几乎天天都在跟他们打交道。《海潮王座》加入的几种怪物遍布艾泽拉斯的大街小巷——纳迦、鱼人、食人魔。怪物英雄的到来肯定会伴随着一些怪物小弟，16版的怪物盟军除了上述几个种族之外，还有海地精、无面者、无情者（章鱼哥）、海怪等。

怪物英雄的毛病比较多，他们不愿意与联盟和部落的盟军为伍，所以怪物英雄的组牌规则限定套牌中不能加入任何联盟或部落牌。而怪物盟军则可以随意被联盟或部落的英雄所招募到麾下。当然，众多的怪物盟军之中必然会有不羁之人（人？），那就是《魔兽世界》海潮王座中的凶残Boss——无面者指挥官乌尔索克。

指挥官乌尔索克

怪物 盟军——无面者 术士 乌尔索克（1）

怪物英雄限定

当乌尔索克进场时，说出一个技能、盟军或装备的名字。然后，搜寻目标对手的牌库、坟墓场以及手牌，将所有该名字的牌移出游戏。

看到它的能力，你是否想起了“拿下！”呢？既然怪物英雄和怪物盟军都有了，那么怪物主宰英雄怎能落下？16版的主宰英雄是大家的老熟人了——耐普图隆。卡牌和网络游戏的发展方向一直息息相关，在线游戏此前就计划延伸海潮王座剧情，发展出新的海潮团队副本和耐普图隆相关的剧情，16版中我们处处可以看到与之相关的痕迹。但最近，某设计师说“耐普图隆剧情没有太多深度，我们放弃啦”。于是，我们就看到了PTR4.3里死亡之翼的陨落，以及在魔兽卡牌里以“莫



指挥官乌尔索克



耐普图隆

须有”理由突兀地成为了主宰英雄的耐普图隆。临时变节自己打脸是暴雪的家常便饭，淡然处之吧。

耐普图隆

怪物 主宰英雄——水元素领主

火焰抗性

当你的英雄成为耐普图隆时，展示你牌库顶的10张牌。将所有被展示的冰霜或冰霜伤害类型牌移出游戏，然后将其余的牌置于你的牌库底。

海潮涌动：每以此法移出一张牌，你操控的盟军就具有+1/+1。

作为一个革命性的版本，16版也带来了许多崭新的关键字能力（在魔兽卡牌里的确是崭新的设计，但是在万智牌里……卡牌玩家都懂的……）。大致有以下几个：

Delve（钻研）：检视你牌库顶的两张牌。将其中任意数量的牌以任意顺序置于你的牌库顶，将其余的牌置于你的牌库底。

Eternal（永恒）：当此牌从任意区域进入你的坟墓场时，你可以将其洗回你的牌库。

Empower（充能）（一般为充能某职业）**：**当此牌进场时，若你操控另一个某职业的英雄或盟军时，则XXXXX。

Enrage（激怒）：当此盟军进场时，你可以展示你的牌库顶牌—— 这种关键字后面跟的能力一般是若以此法展示了XXX，则XXXX。

Smash（碾压）：若此盟军对任一防御盟军造成高于该盟军致命伤害的伤害，它对该盟军操控者的英雄造成多出部分的伤害。

尼伏拉辛

怪物 盟军——食人魔 术士

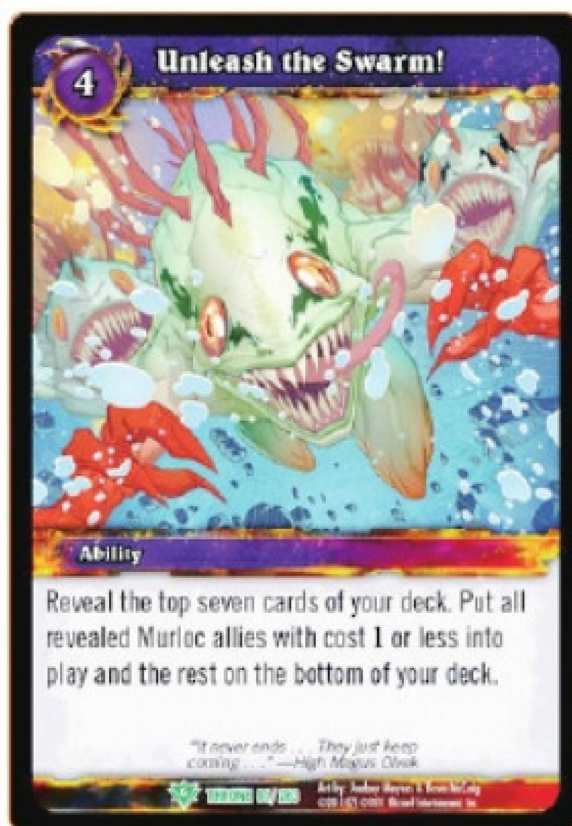
碾压（若此盟军对任一防御盟军造成高于该盟军致命伤害的伤害，它对该盟军操控者的英雄造成多出部分的伤害。）

你操控的其它食人魔英雄和盟军具有突袭2和碾压。

不少老玩家应该记得当年强大的背叛系技能，然而背叛盟军却寥寥无几；天灾和银白两大阵营因盟军而著名，却无技能可配合。16版的怪物系列弥补了之前的这些缺陷，同时又推出了一系列配合怪物的技能。看看这些技能吧，是不是让各位看官虎躯一震？



尼伏拉辛



蜂拥而上

蜂拥而上

技能

展示你牌库顶的七张牌。将所有被展示的1费或以下的鱼人盟军放置进场，将其余的牌置于你的牌库底。

哇啦啦啦

技能

你操控的鱼人盟军本回合具有+1攻击力和狂暴。



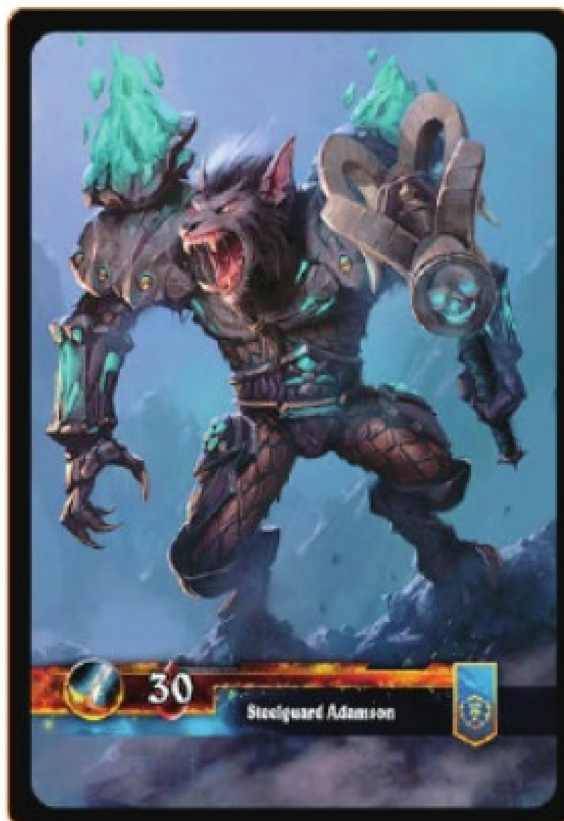
哇啦啦啦

篇幅所限，我就不在这儿给大家展示更多的图片了，等中文版上市的时候各位自己去发掘亮点吧，多了很多强力的技能哦。这次加入的重要人物是侏儒之王梅卡托克和暗矛督军沃金，由此可见这两位收复失地甚是成功。

每到最后，还是要说说跟在线游戏关系最大的刮刮卡，不过这次的刮刮卡介绍是Last and Least！实在是不知道该吐槽什么了，直接说兑换物吧。1号刮刮卡为永久非战斗宠物Purple Puffer（紫色河豚鱼）；2号刮刮卡是永久玩具Throwing Starfish（投掷海星），使用后制造一个可堆叠（5）的海星，点击可以扔到别的玩家脸上；3号刮刮卡，永久陆地坐骑，Swift Shorestrider（迅捷海滨陆行鸟），这个悲催的熊孩子模型大致就是贫瘠之地十字路口那种闲逛的那种陆行鸟。这还不算悲催，更悲催的是BLZ竟然一下子给游戏里加入4只类似模型的坐骑！呜呼哀哉！玩家凑个坐骑容易么？！就在这个月，魔兽卡牌16版、在线游戏4.3补丁，一切揭晓，各位玩家注意自备硬化氪金墨镜。









游戏里的十大超能力来源

这世界上人人都想要超能力，虽然获得者寥寥无几，但大家对它的向往却与日俱增。从电影《超人》到最近的《绿灯侠》，这个“侠”那个“人”多少都有那么点超能力。这个原理和我们古人幻想出长着翅膀的羽人、一步跨海的巨人族一样，都是对自身能力的一种“恨铁不成钢”，在游戏中也是一样。



《杀戮原型》让病毒成为了超能力的来源，邪恶美暴露无遗

■天津 半神巫妖

No.10 道具

依靠道具，是最接近现实的一种获取“超能力”的办法。其实这也是各个国家的士兵正在采取的一种手段：用高科技的装备武装自己，以达到拥有比敌人更高能力的目的，从而在战争中获胜。而在游戏中，道具的表现则更为奇妙：既有奇幻版本的神器法器，又有科幻味道十足的先进工具。最简单的例子是各种奇幻游戏中的装备，无论是附有魔法的武器、盔甲、首饰，还是靠魔法飞行的交通工具，都让主角在一定程度上拥有了超能力。

除了奇幻游戏中的魔法装备，其它游戏诸如“蝙蝠侠”系列也同样依靠道具让主角成为了英雄。布鲁斯·韦恩（Bruce Wayne）确实学过功夫和忍术，但是没有他那一身刀枪不入的盔甲、能够滑翔的斗篷、各式各样的飞镖和他的蝙蝠车，蝙蝠侠也不可能以一当百地当他的黑暗骑士。这些由凯夫拉装甲、记忆斗篷构成的种种装备其实并不能算是科幻，很多在现实中已经有了原型。可以说，蝙蝠侠是一个靠道具就在正义联盟里爬到了和超人同等地位的经典案例！

No.9 病毒

病毒从来就不是什么好东西，无论是电脑病毒还是生物病毒，给人的印象无一不是危害极大、防不胜防。但随着游戏业的发展，病毒的坏名声似乎大有变好之势。

原因何在？原来在游戏中，有时候病毒在造成危害的同时，总会“不经意”间带给了主角超能力。比如著名的《杀戮原型》，就是由病毒获取超能力的经典案例。略带邪恶的红黑色超能力表现形式，让《杀戮原型》的主角身上的邪恶味道十足，虽然游戏主角其实并不算太邪恶，但是他的力量来源却是邪恶无比。

同样有这样设计的还有“生化危机”系列，虽然在游戏中体现的还不算明显，但是由米拉·乔沃维奇（Milla Jovovich）主演的电影版《生化危机》可是让主角爱丽丝拥有了超乎常人的能力：念力和超强的运动能力等，其来源则是臭名昭著的T病毒。军方以上亿人口变成僵尸的代价制造成的T病毒终于在爱丽丝身上取得了预期的效果，但是这代价是否也太大了点。

因此，奉劝大家一句，病毒很可怕，不要为了追求超能力而尝试去感染病毒……

No.8 生化能力

生化能力有一些类似于病毒，但是比病毒的威力还要大。最著名的两个游戏就是《质量效应》和《蜘蛛侠》了。

之所以《蜘蛛侠》可以被归入生化能力中，是因为虽然

皮特·帕克是被蜘蛛咬过之后获得了超能力，但是蜘蛛带给他的并不能完全算是病毒，而是一种蕴含在血液中的生化力量。至于《质量效应》，那发着蓝光的生化力量则是在人脑中安装特定装置，以激发零号元素获取类似念力的一种生化力量。

用最简单的改造激发生物本身的力量，是生化能力的最典型表现。

No.7 外星血统

虽然笔者不鼓吹血统论，但是在游戏世界里当个有外星人祖宗的“富二代”也是开发商最常见的一种给予玩家超能力的方式。

最经典的例子莫属“刺客信条”系列了。刺客主角作为拥有外星人血统的先行者和人类的后代，拥有着常人所没有的超能力。无论是鹰眼还是超强的运动能力，以及未来可能会解锁的更多超能力，主角都从外星人祖先身上得到了太多的好处。这种能力虽然是来源于外星人，但是却一直被用做和外星人对抗，为人类争取自由，看来这“富二代”有一些欺师灭祖呀。

西方自古就有血统崇拜，认为人类的血统代表了一个人的高低贵贱。也就是说人的一切都和自己的血统有关，因此血统是否纯正就成了西方人几百年来一直纠结的对象。混血儿本来并不被推崇，但是将不同血统混合从而获得力量，却并不被指摘。

No.6 科技

最简单也是最实用的，则要属于科技了。这里我们提到的科技和前面说的道具还不同，道具指的是硬件，类似钢铁侠的装甲；而科技则指的是用科技改造自身，类似我们在游戏“杀出重围”系列里遇到的种种改造人。

这种改造一般在科幻游戏中很常见，而在现实中也逐渐开始进入大众视线了。利用高科技改造人类基因，或者干脆植入辅助装置，是获得超能力的最可能的方法。在未来人类科技达到一定高度后，估计第一种采用的提升自身能力的方法就是这种改造。

而在《辐射》中，游戏为我们描绘了一幅因为追求这种改造而导致悲剧的画卷：超级变种人就是这样被人为制造出来的，但是结果呢？却是制造了一种怪物。

善用科技，有限制的改造自身，才是对大自然的尊重。

No.5 神宠

我们会在很多奇幻作品中见到这一设定，最典型的就是



（左上图）蝙蝠侠浑身都是道具，放到今天的网游里，就是个标准的人民币玩家
（右上图）电影《生化危机——战神再生》中的女主角认为这种病毒带来的超能力是一种诅咒
（右中图）《刺客信条》中的“伊甸园”，外星人和人类混血的起源
（右下图）《蜘蛛侠》的能力似乎来得过于容易了







对自身的改造是《杀出重围——人类革命》的大背景



牧师这个职业。从“龙与地下城”规则的一系列游戏中我们可以窥得端倪：牧师、圣骑士和德鲁伊都可以算作利用神宠来获取力量的职业。

与网游中的“宝宝”不同，这里所说的神宠，设定来源于现实世界中的各种宗教神职人员，在中世纪的欧洲，神职人员利用祷告获取力量，用来治病、驱邪等。我们不可否认信仰可以带给人们巨大的力量，但是在现实中这些力量远不如游戏中表现得那么给力。

其实在“龙与地下城”新版规则中，“抱神的大腿远比法师吃香”成为了玩家的一句口头禅。只不过游戏中的这种力量来源对人物要求颇高，不仅要虔诚，而且鉴于神可以看透人心，所以人物必须完全按照信仰去做，从内心深处深信不疑才能施法。

而在没有明显牧师职业的“上古卷轴”系列中，对九圣灵的信仰也可以给玩家一些特殊能力。就如同中国特有的武侠文化，也正是曾经经历过宗教社会形态下的西方，才会在游戏中对神宠如此关照吧。

No.4 魔法

魔法，永远不变的主题。从西方中世纪流行的手抄本再到新时代好莱坞大片，魔法作为人类最坚定的一种“信仰”，永远是各种文艺作品最中意的题材。

无论是源自科学家，还是源自古代萨满教，魔法似乎无可辩驳地存在，即使从没有人真正见过它。在游戏界，涉及魔法的游戏几乎不能用数量而只能用百分比来形容。法师永远是各种游戏中最受玩家青睐的职业，而魔法系统的好坏甚至也成为了奇幻类游戏本身质量高低的一个重要评判标准。

就拿《博德之门Ⅱ》来说，时间停止、召唤恶魔、禁锢术、凋死术等强大到毁天灭地的法术让这款游戏至今被玩家津津乐道：魔法战斗早已经成为了一种战术上的讨论。因此“赐予”玩家魔法，是游戏开发商最常见的超能力来源设计。而如何平衡这种强大的力量，也是RPG类游戏的一大课题。

No.3 原力

这是一种来源于电影《星球大战》的超能力来源，融合了中国气功的原力在东方人眼里有着独特的魅力。而在《星球大战》改编的游戏里，原力也成为了比魔法更要强大的超能力。

不过原力最有特点的，还是其本身可分为光明、黑暗两面，结合使用者性格而设定的这两个对立面也造就了无数的史诗。将超能力和性格、道德挂钩，不能不说是一种创新，

（左上图）这种科技改造，还是最好不要变成现实吧
（左中图）《无冬之夜2》的魔法对战虽然说不上华丽，但耗费的系统资源的确惊人，连法术都有阴影
（左下图）魔法！让《博德之门Ⅱ》的遭遇战成为了经典！











（右上图）在《上古卷轴Ⅳ》中的教堂里祈祷，真的会给你力量哦
（右下图）《黑与白2》告诉我们，当神的另一个好处是有威猛的宠物

也无疑成为了一种平衡。有人会问，为什么原力会排在魔法前面？电影里原力顶多是推、拉、闪电，和魔法那种可以停止时间的力量比难道不弱吗？这里要澄清一点，原力可以做到的事情确实很多，只是电影里没有完全展现而已。比如卢克后来发明的“原力遮蔽”也达到了隐形的效果，而尤达在漫画里用原力将太空中两艘城市般大小的歼星舰拉到相撞更是强大无比。

相传多年前英国统计全国民的宗教信仰，排第三的就是“原力”。暂且不说这件事情的真实性，只是原力作为文化符号的意义，就足够社会学家好好研究的了。

No.2 神力

此神力并非前言中的神宠，神宠是神赐给你力量，而这里的神力则是指玩家本身就是一个神！

此类超能力来源的设计多出自类似《黑与白》《上帝也疯狂》《沙尘》等游戏。玩家需要在游戏里扮演一个神，从而利用神力庇佑自己的子民。

正所谓神说要有光，于是就有了光，玩家用的神力也大抵如此：对大自然随心所欲的改变。《黑与白》中玩家像拉动iPad菜单一样拉动天上的太阳，让整个世界的时间运行完全听从你的掌控，这种力量是前面几种超能力来源所无法比拟的。

当然，我们的皮特·帕克的叔叔说过：“能力越大，责任越大。”作为一个神，庇佑子民甚至保持整个世界良好运行成为了游戏的主要任务。要照顾到的地方太多了！气候异常、地质变化甚至子民的心情都很关键，因为按照一些神学观点：神的力量大小取决于信徒的信仰。信仰的人越多，信仰越坚定，该神的力量越强。因此玩家在游戏中不仅要规划城市、调节气候，还要去安抚民心。这哪里是神，这分明是个市长！

但是神力还并不是游戏中超能力的来源中最强的，最强的就是……

No.1 玩家自己

超越一切神力、原力、魔法、神宠、科技等等来源，玩家自己的头脑和那双手才是游戏世界真正的“超能力”来源。

怎么？不承认？那好，在足球游戏中，玩家的手可以让一支球队脱胎换骨——国足也能胜巴萨，这难道不是神迹？归根结底，玩家的想象力和玩游戏的各种手段，才是游戏世界多姿多彩的真正源泉，这是一种任何超能力都比拟不了的力量源泉，也是游戏这种艺术真正的魅力所在。



（左上图）牧师和圣骑士，是奇幻游戏中神宠的最经典职业。
（左下图）玩家修改游戏的力量也是无穷的
（右上图）“质量效应”系列的生化能力明显有模仿原力的嫌疑
（右中图）幸亏柯瑞亚老太太没有最终杀死原力本身，不然世界上的超能力就会失色太多了！
（右下图）《上帝也疯狂》让神变得好像一个市长一样









大众软件旬刊
2011年11月中 总第385期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年11月8日
定价人民币10.00元

我们不仅在挖洞



我想各位读者一定看完了评游析道里的那篇《我们都爱玩挖洞》，那么你们一定知道，上个月我们在“责编大家谈”里透露的那些段子并不是完全胡扯八道。下面我其实可以提供更多关于蓝星老爷的八卦，比如他是如何因为使不出前作里的Bug踢法而在PES2012里不得不用“相对简单”的难度去踢大师联赛的，但我如果真这么做确实有很多危险，我们还是适可而止吧。

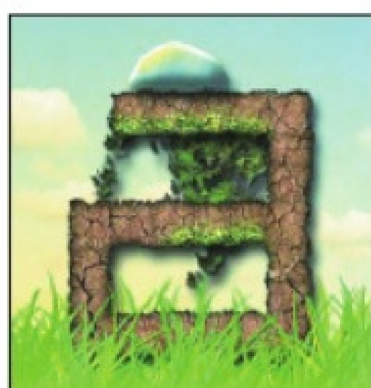
在制作本期杂志时，和以往非常不同的一个背景是，我们在讨论明年到底应该为读者们奉上什么样的内容。做杂志就像是挤牙膏，往往掏空了自己的所有想法，还没有多少喘息的机会。每当匆匆赶完一年的进度，回头重读一下前一年的中旬刊，我都有点恍若隔世的感觉。从2009年1月的“史上最贵《大众软件》”开始，中旬刊也要满3岁了。要是个孩子，现在也已经从襁褓里成长，从蒙昧中学会了说话、走路，该操心他/她上幼儿园的事儿了。我们现在操心的就是这个，就像我的一位作者说的：“是始终面向最广大的读者，还是更加小众地自娱自乐呢？”我觉得，是各位读者朋友们没事到软盘开个帖子喷一喷的时候了……

另外我想说，你是否有兴趣亲眼看看蓝星老爷修筑的那些人间奇迹呢？《大众软件》杂志始终向有才华的年轻人敞开怀抱，请致信editor@popsoft.com.cn联系我们。

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



在玩《泰拉瑞亚》的
蓝星
为什么Oracle非要拷贝走我的地图呢？好奇怪呀！



也在玩《泰拉瑞亚》的
Oracle
梅林，千万不要在文章印刷出来之前让蓝星老爷知道……



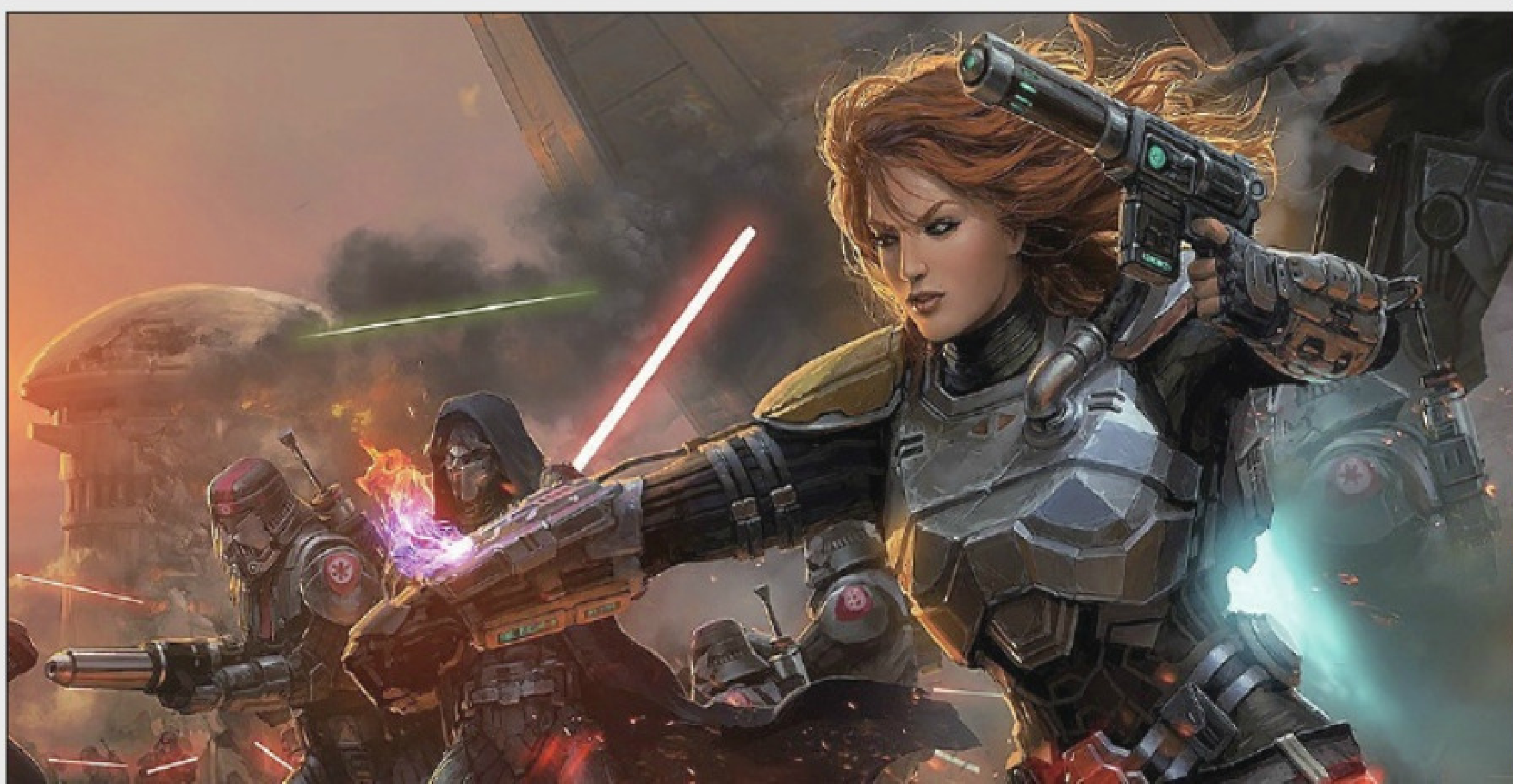
神马都是……
浮云
我……我便笑而不语呀！哇哈哈……



灰常灰常神秘滴
落琪
我只是冒一下泡！编辑哥哥用用我的电脑改稿的时候，我只有去画4格的份儿了，555……

NEXT ISSUE
下期精彩
星球大战——旧共和国

“我们的时代到来了。300年间，我们准备着，变得强大。你们被自己可怜的原力所束缚，相信你们的人民是安全的，而且受到良好的保护。你们被人民所信赖，而领导共和国。但你们被欺骗了，因为我们的黑暗原力蒙蔽了你们，你们认为不会受到挑战，但现在，终于，我们回来了！”



一场交织着**琴与剑、爱与恨、誓言与梦想**的涅槃不灭之旅

国产单机RPG巨作《古剑奇谭》

请君暂放天下事，琴剑潇洒走天涯

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN